XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

a videojáték

KONZOL magazin

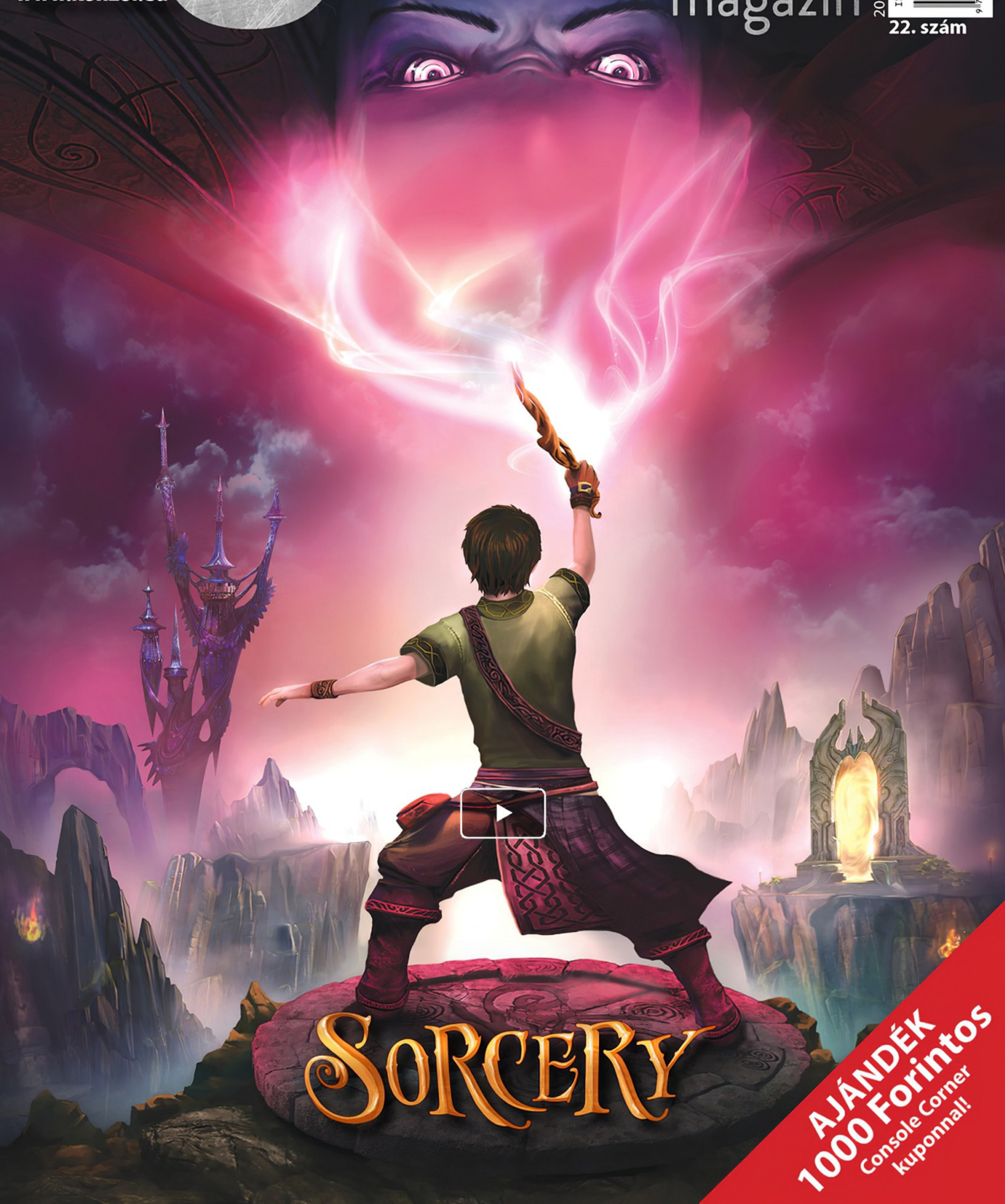
www.konzol.eu

2012. MÁJ. III. évf. 4. szám

799 Ft

ISSN 2061-8808

22. szám



AJÁNDÉK 1000 Forintos Console Corner kuponnal!



A ROCKSTAR GAMES BEMUTATJA
MAX PAYNE® 3

Az utolsó szó jogán

Te jó ég, az elmúlt egy hónapban annyi minden történt, mint az elmúlt három számnál összesen (sem). Folyamatosan variáltam a kilövést, avagy a tartalmat, mert egy rakás kérdőjeles megjelenést beterveztünk, amelyekből végül nem kaptunk tesztverziót, vagy amiket az utolsó pillanatban csúsztattak el, ilyenkor pedig mindig pótolni kellett a betervezett helyre, hogy kitöltsük az oldalakat. Persze sikerült úrrá lennünk a hatalmas káoszon, ami a lapzárta előtti utolsó napokig elkísért minket, de megmondom őszintén, nem volt könnyű, és az a nagy szerencsénk, hogy remek partnereinktől sikerült egy rakás olyan anyagot beszereznünk, amelyeknek megjelenése még jóval odébb van, így ezekről hazánkban elsőkként írhatunk (tényleges kipróbálást követően).

Többek közt van jó néhány exkluzív bemutatónk, mint például a Ghost Recon: Future Soldier, a Sorcery, a Resistance: Burning Skies, valamint a Risen 2: Dark Waters; plusz van egy exkluzívnál is exkluzívabb interjúnk a The Witcher 2 fejlesztőivel; ráadásul nálunk olvashattok először Max Payne 3 és Gravity Rush tesztet. Emellett pedig igyekeztünk mindent kipróbálni, ami a közelmúltban megjelent (köztük nem kevés csalódással, lásd mondjuk a Battleship, vagy a MUD példáját), így íróink is bőven el lettek látva mindenféle feladattal, kiemelten Kriszt, aki új rovatot indíthatott (az Audiovizuális mámort sok értelme nem lett volna folytatni, miután már minden lényeges téma ki lett benne beszélve), amelyben a való élet és a videojátékok legendás verdái között von párhuzamot.

Az Összeesküvés-elméletek keretein belül úgy éreztem, mindent kiírtam magamból, ami a szívemet nyomta, és erőltetni semmiképpen sem akartam a rovat írását a továbbiakban, mert abból semmi jó nem sül ki, ellenben nem szerettem volna olyannak adni az ezzel kapcsolatos cikkeket, aki nem érdeklődik eléggé a téma iránt. Ekkor jött a képbe az, hogy Morvay Peti, a laptulajdonos felvetette az ötletet, hogy ezúttal sQr' helyett Szasa írhatná a Kibeszélőt, mivel neki ez már régi vágya, és így meg is orvosolta minden bajomat, hiszen jól tudom, hogy sQr' is nagyon érdeklődik az összeesküvések kapcsán, avagy egyértelművé vált, kire ruházhatom át a rovat jogait. Kis cserebere, aztán majd meglátjuk, hogyan alakulnak a dolgok. Egyelőre úgy tűnik, nem okoztak csalódást, sőt.

Előző számunkban bevezetett előfizetői akciónk nem csak folytatódik (a nagy sikerre való tekintettel), de meg is toldjuk azt egy szimpla, az olvasóinknak járó ajándékkuponnal (70. oldal), amelyet szintén a Console Cornerben válthattok be, méghozzá 1000 Forint értékben. Gondolom, senkinek sem jön rosszul egy kis kedvezmény, bármit is szeretne vásárolni, cserélni. Ezen felül új, az olvasóknak is kedvező futárszolgáltatást indítunk, a részletekért lapozz a harmincadik oldalra.

A sok örömhír mellett azért van egy rossz (legalábbis nekem mindenképpen az) hírem is: április legvégén derült ki, hogy a cégszerkezet kisebb átalakítása miatt M. Peti fogja átvenni a magazin szerkesztését és teljes felügyeletét, ami azt jelenti, hogy a (jelenlegi formájában végzett) munkámra onnantól kezdve nincs szükség – magyarul: ez az utolsó általam szerkesztett Konzol Magazin. Természetesen sajnálom a dolgot, mert imádom ezt a szakmát, és nagyon jó volt háromnegyed évig a KM felett bábáskodni (remélhetőleg Nektek is sikerült ezzel örömöt okozni), de az élet ilyen, nem mindig habos torta. Nézeteltérésünk nincs, ahogy viszálykodásra sincs indok, avagy íróként maradok, sőt külsős munkatársként az újság technikai munkálataiban is részt fogok venni. Azt pedig, hogy mit hoz a jövő, majd meglátjuk – egy biztos: gamer vagyok, gamerként is halok meg, és amíg lehet, a hazai sajtó része/részese szeretnék lenni.

Jó olvasgatást, jó játékot, jó pihenést, jó utazgatást, illetve minden egyebet, amit a nyár közeledtével betervezgtetek, mi pedig egy hónap múlva újra jelentkezünk (E3-mal, újabb bemutatókkal és tesztekkel), tartsatok akkor is velünk.

Böjtös Gábor





TARTALOMJEGYZÉK

















54

20



38



Videojátékok – fejlesztik a képességeinket!

A tudósok mindig dolgoznak valamin: kísérleteznek, megfigyelnek, összesítenek, akár éveken át. A Torontói Egyetem agytrösztjei soksok hónap kemény munkájával most rájöttek valamire.

Fogtak pár diákot, felnőttet, valamint középkorú urakat és hölgyeket, akik előtte soha nem játszottak videojátékokkal. Két csoportra bontva napi tíz órán keresztül a tévé elé ültették őket, hogy FPS, illetve puzzle játékokkal szórakozzanak… miközben a tudósok jegyzeteltek. Minden nap megfigyeltek, hónapokon keresztül, és végül arra a következtetésre jutottak, hogy azoknak az alanyoknak, akik napi tíz órában egymást lövöldözték, nőtt a koncentráló képességük. Értjük mi, hogy fontos a tudomány, de ott a sötét anyag, a neutronok, csillagok, amikről aztán tényleg gőzünk nincs: nem lenne érdemesebb azzal foglalkozniuk? Szerintetek?



Diablo III – érdekes megoldás

Akik otthon vannak a számítógépes játékok világában (is), jól tudják, hamarosan érkezik a Diablo-széria legújabb darabja.
A stuff előző részeit sokan a hack'n slash műfaj királyainak tartják, nem véletlenül: mivel megvan rá az esély, hogy konzolokra is betéved a harmadik epizód, így érdemes közelebbről megvizsgálni a játék legérdekesebb megoldását, vagyis az aukciós házat.

A dolog lényege, hogy a kalandjaink során lootolt ultimét fegyvereket, páncélokat, szívgyógyszereket és kacatokat valódi pénzért is árusíthatjuk. Bizony, dollárért, euróért, fontért, a legjobb esetben svájci frankért. S mindehhez csupán egy PayPal fiókra lesz szükségünk…
Bár a szerverek régiókra lesznek bontva, illetve a játékosok csak a saját földrészükön nyithatnak majd aukciós házat (értsd: ha európai IP címed van, nem kereskedhetsz amerikaiakkal, minden más azonban megengedett) és abból is legfeljebb tízet.
Az elgondolás lenyűgöző, a megvalósítás PC-n könnyű, de konzolokon? Meglátjuk…



Az év játéka borító – kicsit másképp

Már biztosan ti is láttátok azt, és jogosan(?) háborodtatok fel a Batman: Arkham City „év játéka" kiadásán: nos, a Gamespot grafikusai meglovagolva elégedetlenkedésünket, elkészítették a saját, Anti Game of the Year kiadású fantáziatervüket.

Sokan úgy vannak ezekkel a gyűjtői kiadású, illetve újra megjelentetett játékokkal, hogy akkor is beszerzik, ha már rég a polcukon porosodik az első verzió. Ám létezik az ellentábor, akik kőkemény pénzeket fizetnek a fémdobozos különlegességekért, valamint a kiegészítésekkel egyben kiadott változatokért. Nos, mindkét szegmenst meg lehet érteni, bár a korong az korong, rajta pedig ugyanaz a stuff van, csicsa nélkül… talán épp emiatt döntött úgy a Gamespot szerkesztősége, hogy a 2011-es év legnagyobb bukásának emlékére, a Duke Nukem Forver tiszteletére elkészítik annak Anti Game of the Year (kamu) kiadásának borítóját. A dobozkép elegáns, s információk gyanánt a legrosszabb értékelések rövid összefoglalói szerepelnek rajta. Mi megvennénk…



Black Ops II – triplázott az első nap

Amikor ezeket a sorokat olvassátok, már biztosan ti is értesültetek arról, hogy november 13-án érkezik a Treyarch gondozásában a Call of Duty: Black Ops második része.
A XXI század hidegháborús korszaka úgy tűnik, bejött a játékosoknak, ugyanis már az első nap az előrendelési listák élére ugrott a szoftver – méghozzá rekordot döntve.

Már az első Black Ops is szép sikereket ért el az előrendeléseket tekintve, de a folytatás az Amazon webáruház észak-amerikai régiójában 24 óra leforgása alatt rátriplázott a 2010-es számadatokra. Sajnos pontosan nem lehet tudni, hányan adták le rendelésüket az Amazonnál, mindenesetre úgy tűnik, a játékosoknak tetszenek az újítások.

„Amik pontosan mik is?" – kérdezhetitek. Ugyebár a stuff 2025-ben játszódik, épp ezért a fegyverarzenálunk is eléggé hightech lesz (önműködő robot drone-ok például), de rebesgetik azt is, hogy sandbox-szerű nyitott játékteret/játékmenetet kap az új Call of Duty.



Novemberig még sok idő van, egész biztosan rengeteg gameplay-bemutatót láthatunk majd a Black Ops-ból, szóval idővel mindenre fény derül.

Plants vs Zombies finomságok

A nagysikerű Plants vs Zombies fejlesztői nem hagyják parlagon heverni egyik legjobban sikerült játékuk nevét.

A PopCap nemrégiben több áruházlánccal és céggel is üzletet kötött (mint például a Trends International, Bioworld Merchandising, Funko, MjC International, Jazwares, Walls360 stb…), miszerint árasszák el a piacot a Plants vs Zombies karaktereivel tarkított árucikkekkel. A közeljövőben tehát találkozhatunk majd – már ha hozzánk is elérnek – zombitárcával, növényhatározós falinaptárral, de az sem elképzelhetetlen, hogy gyöngyöző homlokunkat egy csinos napraforgót ábrázoló csuklószorítóba töröljük majd.

A kezdeményezés nem egyedülálló, 2013. (a folytatás várható megjelenése) még igen messze van, addig pedig valamivel életben kell tartani a nevet.
A fejlesztők is ugyanezt nyilatkozták, bár a hírt egyelőre még nem erősítették meg. Ennek ellenére felteszem a kérdést: ti felvennétek ezt a zombis csuklószorítót?





FortressCraft eladások

Nem tudom, ki mennyire követi figyelemmel az Xbox Live Indie Games-ek megjelenését, eladásait, de Adam Sawkins szoftvere mindenféleképpen kiemelkedő teljesítményt nyújt a Microsoft konzolján.

A FortressCraft a PC-s berkekben igen népszerű Minecraft „utánzata". Már a megjelenése előtt is így protezsálta a srác, s az azóta eltelt időszakban – vagyis egy picivel több, mint egy éve – hétszázötvenezren voksoltak a megvásárlása mellett. A stuffon mindösszesen egy háromdolláros árcédula fityeg: gyors fejszámolók már tudják is, hogy ez Adam Sawkinsnak kettőmillió kétszázötvenezer zöldhasút jelent (mínusz valamennyi, ami a Microsoftot illeti). Még Arcade játékok fejlesztőinek is szép eladás lenne ez a szám, nemhogy egy srácnak, aki hobbiból írja a programokat. Lehet, hogy mégiscsak érdemes lett volna odafigyelni számtech órán, amikor a Pascalt vettük…

Azok a csodálatos nők és férfiak

Mivel a konzol.eu-n egyetlen negatív kritika sem érte ezt a kis mini-rovatot a híreken belül, így immáron második alkalommal, ismét jelentkeznek „Azok a csodálatos nők és férfiak" – ezúttal Kasumi a Dead or Alive-ból.

Ha hihetünk a híreszteléseknek, szeptember tájékán érkezik a Dead or Alive 5. epizódja: ennek jegyében választottuk alanyunknak a szépséges (bár abban a franchise-ban ki nem az?) Kasumit.
Mivel a hölgyeményt bikiniben az Xtreme Beach mindkét részében megcsodálhattuk már, így feltúrtuk a netet: cosplay fotókat kerestünk, s találtunk is.

A vöröske becsületes neve Grellka-LOLI, és már nem először pózol videojátékos karakter bőrébe bújva. Hatalmasboci szemek, bájos arc, szexi, témához hű ruha, tengerpart: mi kell még egy jó fotóhoz?



A róla készült további képeket megtekinthetitek a fotós devianart profilján, az alábbi linken: *http://tinyurl.com/d3jfwd7*
Bár hírekhez nem szokás, de szerkesztői megjegyzésként odabiggyeszteném, hogy nekem Christie a kedvencem: nektek?





The Elder Scrolls Online – jön!

Az előző számban még pletyka volt, mostanra már egészen biztos: a következő évben megjelenik a The Elder Scrolls Online, egyelőre PC-re és Mac-re, de nagy valószínűséggel a konzolokat is betámadja majd!

A Tom's Guide bejegyzéseiből a legtöbb infó igaz volt: a masszívan multiplayer TES ezer évvel a skyrimi események előtt játszódik majd, Molag Bal rémuralma alatt. A játéktér ezúttal nem szűkül le egyetlen régióra, egész Tamrielt bejárhatjuk online alteregónkkal, akivel elszegődhetünk a három legnagyobb céh, a harcosok, a mágusok, és a tolvajok birodalmába is. Mindezeken túl természetesen lesz PvP harc, és megannyi barlang, felfedezhető titok és megszerezhető epikus fegyver. A játékot a 2007-ben alapított ZeniMax Online Studios hegeszti, várható megjelenés – ami minden bizonnyal csúszni fog – a következő év.

Dzsek

CDPROJEKT RED -interjú

A múlt hónapban megjelent The Witcher 2: Assassins of Kings – Enhanced Edition apropóján (amely az első félév talán legfontosabb megjelenése a 360-on), a PlayOn jóvoltából sikerült elcsípnünk Mateusz Tomaszkiewiczt, a játék vezető quest dizájnerét, aki készséggel válaszolt kérdéseinkre.

A The Witcher-játékok Andrzej Sapkowski könyvein alapszanak. Hogyan kapcsolódik a játék a könyvekhez?

Mateusz:
Az első rész eseményei öt évvel a könyvekben leírt történések után játszódnak. Mivel a főszereplő a játék legelején elveszíti az emlékeit, nem szükséges a könyvek ismerete ahhoz, hogy megértsük a sztorit. Eltekintve a főszereplőtől, Ríviai Geralttól, a regényekben megismert mellékszereplők nagy részével is összeakadunk a játékban.



Sapkowskinak mi a véleménye arról, ahogyan életre keltettétek a The Witcher-univerzumot?

M.: Sapkowskinak volt lehetősége betekinteni az első játék fejlesztési munkálataiba és elégedett volt azzal, amit látott.
Alapjába véve nem úgy tekint az általunk létrehozott történetre, mint ami teljesen egy húron pendül az ő munkáival.
Másrészt bejelentette, hogy visszatér a The Witcher-univerzumba – valószínűleg egy spin-off révén. Kíváncsiak vagyunk, hogy ez a sztori mennyire fog passzolni az általunk alkotott világképbe.

Elég sok fantasy világ létezik, mennyire volt nehéz kitalálni egy teljesen újat a The Witcher-széria számára, amelyben nem csak az élővilágot, a helyszíneket kellett megalkotni, de létező politikai struktúrát is bele kellett helyezni, amelynek intrikái fontos tényezői a történetnek?

M.: Teljesen újat? Nos, amint mondtam, a játékunk egy sorozaton alapul, és mind a politikai struktúra, mind az Északi Királyság és Nilfgaard alaposan ki van dolgozva Sapkowski műveiben.
A történetért felelős csapat tagjai majdhogynem betéve ismerik a könyveket, így a meglévő dolgokat rekonstruálták, a lyukakat pedig a saját ötleteikkel tömködték be.
Az új karakterek is így születtek, pl. Iorveth éppen hogy csak említve lett a könyvekben, Roche pedig egyáltalán nem.
Az irodalom által inspirált videojátékoknak is megvannak a maguk pro és kontrái.
Az egyik oldalról nézve az alkotó elég sok munkát levesz a vállunkról, a másik oldalon pedig ott vannak a megkötések, valamint az, hogy nem hozhatsz létre az adott világban azt, amit akarsz. A regények pár rajongója panaszkodott néhány döntésünk okán, de véleményem szerint a végeredmény csodás lett. A fantasy világunknak egyedi kisugárzása van, ami megkülönbözteti azt a többi, a piacon fellelhető RPG-től.

Hátrányban vannak azok a játékosok, akiknek kimaradt az első rész, vagy nem olvasták Sapkowski könyveit?

M.: Egyáltalán nem. A The Witcher 2 cselekménye az első részhez képest egészen más szálon fut. Természetesen, ha játszol az első résszel és olvasod a könyveket, szert tehetsz némi háttérinformációra.
Ehhez egyébként nem kötelező játszani az első Witchert, ugyanis a másodikhoz készítettünk egy kis filmet, ami nagyvonalakban elmeséli a történetet.
Megtekinthető a Youtube-csatornánkon is, ami 'Witcher2game' néven fut.

*A felnőtt tartalmakkal átitatott, komplex, nem lineáris történetmesélés a The Witcher 2 egyik legérdekesebb sajátsága.
Hogy érzed, egy szerepjátékban a történet a legfontosabb tényező, vagy vannak más, hasonlóan fontos együtthatók?*

M.: Számunkra egy igazi RPG két igazán fontos tényezőn alapszik: az egyik a cselekmény – ami érdekes és nem lineáris (alatta azt értjük, hogy a játékos döntéseket hoz, melyek a későbbiekben történteket befolyásolják), érzelmekkel felruházott hús-vér szereplőkkel. A másik tényező a szabadság, mégpedig a felfedezés és a világgal történő interakció szabadsága.
Az nem RPG, ha a játék totális szabadságot ad, de nincs története – az egyfajta sandbox, amiben nem lehet elmerülni. Az ellenkezője, a sztori által vezetett játék szabadság nélkül pedig csak egy interaktív film. Szóval fontos, hogy megtartsuk az egyensúlyt e kettő között – és úgy érzem, ezt a The Witcher 2-vel sikerült elérnünk.
Előálltunk egy nem lineáris, komplex játékmenettel és annyi szabadságot adtunk a játékosoknak, amennyit lehetséges.

A szlogenünk, melyben a játék megtestesült: „Az igazi hős a saját sorsának kovácsa".

A The Witcher 2 nagyon sokat foglalkozik a politika mellett a rasszizmus kérdésével is. Leginkább az életből merítettetek ezen ténye-zőknél, és a törpéket, tündéket máshogyan is hívhatnánk, vagy mindez, ami a játékba került, csak fikció?

M.: A rasszizmus létező dolog, miért ne szerepelhetne egy fantasy világban?
Ha arra vagy kíváncsi, hogy a The Witcher 2 sztorijában valós események kerültek-e fel-dolgozásra, a válaszom nem. Csupán eleme-ket vettünk át a való világból – mint például rasszizmus, hatalomèhes korrupt emberek, szex és pénz – és beleillesztettük ezeket a mi történetünkbe. Nem csempésztünk semmifé-le módosított történelmi eseményt a játékba. Még az első Witcherbe adoptáltunk egy létező cselekményt. A negyedik fejezetben az egyik mellékszál egy 19. századi lengyel költő, Juliusz Słowacki „Balladyna" című költeményén alapul. De nem hiszem, hogy a lengyel játékosokon kívül bárki is ráismert volna, meg különben is, elég finoman szőt-tük bele a játékba. De a fő történeti szál teljes egészében a mi fantáziánk szüleménye.

A The Witcher 2 híres arról, hogy még a veterán RPG-játékosokat is megizzasztja.
Nem aggódtatok, hogy a nehézség miatt elbátortalanodhatnak a játékosok?

M.: Manapság a játékok egyre könnyebbek és könnyebbek. A mi célközönségünkbe azok az emberek tartoznak, akik igényes, felnőtt szórakozásra vágynak.
A játék attól játék, hogy hibázhatsz, de sokkal nagyobb elégedettséggel tölt el, ha legyűrsz egy nehéz ellenfelet, semmint egy maga-tehetetlen szerencsétlent csépelsz halálra. Fontos, hogy legyen kihívás.

Valami jó tanács a kezdőknek?

M.: Ne adjátok fel! Mindig van mód felülkere-kedni az ellenfeleken.
Gondolkodjatok különféle lehetséges takti-kákban, és ne feledjétek, hogy többféleképp-pen közelíthetünk az ellenfelekhez.

Csodálatos dolgokat tud a RED Engine, mennyi időt fordítottatok ennek a megalkotására, illetve a játék összerakására?

M.: Négy év telt el a két Witcher megjelenése között, szóval nagyjából ez a válasz a kérdé-sedre. A csapat nagyon keményen dolgozott, azt akartuk, hogy a program minden elemé-ben kiváló legyen.
Jó látni, hogy játékosok szerte a világon értékelik a kemény munkánkat és annak eredményét. Köszi srácok!

Közel egy év telt el a PC-s és 360-as verzió meg-jelenése között, az eredmény pedig bámulatos, hiszen az Xbox nem mai darab, mégis közel olyan élményt produkál, mint egy Medium és High beállítás közötti PC-s változat – éreztétek időnként, hogy a gép határain táncoltok, vagy esetleg volt olyan, hogy át is léptétek ezeket?

M.: Úgy ahogy mondod. Tologattuk a határo-kat és kísérletezgettünk, mit is lehet kihozni ebből a nagyszerű platformból.
Az eredmény pedig az egyik leglátványosabb cím lett az Xbox-on. Nem akartuk, hogy bár-miben is csorbuljon az élmény, ezért addig igazítottuk a játékot, amíg olyan hatást nem keltett, mintha eredetileg is erre a konzolra lett volna kitalálva.

Mi vett el több időt ebből az egy évből, a konvergálás, vagy az új jelenetek, küldetések, szereplők, párbeszédek megalkotása?

M.: Erre a munkamegosztásunk miatt nehéz válaszolnom. A csapataink egymással párhuzamosan, de egymástól függetlenül dolgoznak. Nem ragadhatunk ki bizonyos elemeket és mondhatjuk rájuk, hogy erre és erre ennyi időt fordítottunk. Szóval a kérdés-re válaszolva, természetesen a mi csapatunk dolgozott a legkeményebben. (nevet)
Komolyra fordítva: az egész csapat kombinált erőfeszítésének köszönhető a játék jelenlegi formája.

Nagyon nagy hangsúlyt fektettetek a párbe-szédekre (amiknél nagy örömmel vettük észre, hogy remekül sikerült a magyarosítás), hányan dolgoztak a The Witcher 2 teljes szöveganya-gán?

M.: Sajnos nem tudok neked egzakt szá-mokat mondani, mert sokféle szöveg van a játékban.

Ezzel együtt nagy szerep jutott a szinkron-színészeknek is. Nehéz volt összeválogatni a megfelelő embereket, vagy egyszerűen összejött a csapat? Van olyan, akivel máshol is találkozhattunk már?

M.: Az első Witcher szereplőit leszámítva elég sok időt töltöttünk a megfelelő emberek felkutatásával, a végeredménnyel pedig elégedettek vagyunk. Az, hogy szerepelnek-e a játékban csapattagok, az maradjon a mi kis titkunk.

A The Witcher 2 művészeti rendezése zseniális, a karakter dizájn külön tapsot érdemel.
Mik voltak a művészeitek legfőbb inspirációs forrásai?

M.: Művészeinket valós történelmi adatok inspirálták. Szép példa erre Vernon Roche díszes kalapja – sokan nem tudják, hogy Chaperonnak hívták és igen népszerű volt a középkori Európában. Hasonló a helyzet a helyszínek tervezőivel is, akik különféle építészeti stílusokból merítettek ihletet.

Milyen játékokkal játszotok a szabadidőtökben leginkább? Melyikek azok, amelyek hatással voltak a The Witcher 2-re?

M.: Elég sokféle játékkal játszom, RPG, RTS, akció-kaland, de ha a kedvenc stílusomat kérdezed, arra nagy valószínűséggel azt mondanám, hogy az RPG. Kedvenc játékaim a Baldur's Gate, Gothic, Fallout és a Might & Magic-sorozat, valamint a Planescape: Torment és az Arcanum.
Úgy érzem, ezek a játékok voltak rám és a munkámra a legnagyobb hatással.
Amikkel mostanában játszottam és nagyon élveztem az a Deus Ex: Human Revolution és a Skyrim, de mivel ezek már a The Witcher 2 megjelenése után pörögtek, így gondolom nem játszanak. (nevet)

Terveztek még további kiegészítőket a The Witcher 2-höz, vagy már egy új projekten dolgoztok?

M.: Nemrég fejeztük be az Xbox-verziót, szóval egyelőre még nem szeretnék sokat beszélni a jövőnket illetően. A franchise legfrissebb híreit nyomon követhetitek a thewitcher.com oldalon.

Látva az Xbox 360-ra megjelent adaptáció nagyszerű fogadtatását, van esély arra, hogy a PS3 tulajdonosok is belemerülhetnek Geralt kalandjaiba?

M.: A RED Engine multiplatform motor, szóval technikailag lehetséges. Sajnos ennél többet nem árulhatok el.

Bejelentettetek két AAA+ multiplatform RPG-t, 2014-es és 2015-ös megjelenési dátumokkal. Esetleg ezekről tudnál mondani valamit?

M.: Összetett játékok lesznek, felnőtt játé-kosoknak címezve. Az egyik egészen más lesz, mint amit eddig csináltunk. Annyit még elárulhatok, hogy egyszerre legalább két platformra meg fognak jelenni.

A CD Projekt RED elsősorban PC-s fejlesztőként ismert. Most, hogy megjelent az első konzolos játékotok, továbbra is fenntartjátok, hogy a PC az elsődleges platformotok?

M.: Mindig támogatni fogjuk a PC-s játékoso-kat, nem feledkezünk meg róluk.
A The Witcher 2: Enhanced Edition talán pont jó példa – elhoztuk a játékot 360-ra, de ugyanakkor a plusz tartalmakat ingyen odaadtuk azoknak a rajongóknak, akik számí-tógépre már megvették a játékot.
Sok fejlesztő nem csinálná ezt utánunk.

Mi lenne álmaid projektje, ha korlátlan pénz és emberi erőforrás állna a rendelkezésedre?

M.: Mindig szerettem volna egy játékot a Discworld univerzumában – az olyan bájosan abszurd és vicces! És mivel szeretem az RPG-ket, minden bizonnyal ez is az lenne.
Csak gondolj a lehetőségekre! (nevet)

Köszönjük a válaszokat!

A magam részéről pedig szeretnék köszöne-tet mondani **Böjti** úrnak és hazánk legna-gyobb Witcher-rajongójának, **Siklara**-nak az interjú elkészítésében nyújtott segítségükért!

keviny



Álomba ébredve

„Én őszintén, legbelül nem hiszek a politikai eljárásokban. Szerintem a rendszer úgy húzódik össze és tágul ki, ahogy akar. Alkalmazkodik a változásokhoz. Úgy gondolom, a polgári jogok mozgalmát is csak hagyták és alkalmazkodtak hozzá azok, akik az országot birtokolják.
Szerintem pontosan látják, hogy hol szolgálják a dolgok a saját érdeküket, pontosan tudják, hogy egy bizonyos mértékű szabadságot engedniük kell – a szabadság illúziója: adj az embereknek évente egy választónapot, hogy meglegyen nekik az értelmetlen választás ábrándja. Értelmetlen választás – és mi megyünk, mint rabszolgák, és azt mondjuk: „Szavaztam". A viták határai ebben az országban már rég le vannak szögezve, mielőtt a vita egyáltalán elkezdődne, és mindenki mást meg félretolnak vagy kommunistának, hazaárulónak tüntetik fel őket. „Flúgos" mondják, vagy „összeesküvés". Tudod, direkt hozták létre ezt a szót. Olyan dolgokra használják, amiken egy percre se szabad elmerengnünk: hogy ezek a hatalommal bíró emberek esetleg összeülnek és tervezgetnek! Ilyen nincs! Flúgos vagy! Egy összeesküvés-elméletgyártó!"

— **George Carlin**

Mennyire tűnik reálisnak az elképzelés, hogy egy szórakoztató informatikai magazin összeesküvés-elméleteknek fenntartott hasábjain valaki puszta tényeket próbáljon meg keresni és átadni?
Hogy ezen a négy oldalon igyekezzen a fejeket a díszletek és a képzelgések közötti szűk, nehezen járható út felé fordítani?
Egyáltalán lehet? Ha lehet, akkor szabad?
Attól, hogy szabad, szükséges?
De ha szükséges, biztos, hogy akarom?



Bizonyára valami gyermekkorra visszavezethető, mélyen elnyomott lelki trauma miatti belső kényszer vezet oda, hogy az időről-időre nálam vendégeskedő új rovatokat akaratlanul is igyekszem kiforgatni az eredeti formájukból. Ennek köszönhetően ülök most itt, közel két évvel az első, hirtelen felindulásból bepötyögött *„illuminati, freemason, Bilderberg group, new world order, global elite"* Google találatok, több mint egy tucat (ál) dokumentumfilm, konteós blog/honlap, és szolgamód összeollózott Youtube videó után is – kétségbeesetten figyelve a türelmetlenül pislogó kurzort az üresen tátongó fehér lap előtt. Tényeket keresni az emberi fantáziával dúsan megtámogatott konspirációs elméletek és az irányított tömegmédia elterelő manőverei között nem egyszerű feladat. Főleg, hogy a két peremterület eszközei rendkívül hasonlóak.

Ébredjünk fel!?

Az elmúlt néhány évben hazánkba is begyűrűzött a „Tudat forradalma", egyre több emberhez jut el a Zeitgeist mozgalom és a Venus Project – ami válaszokat ad, megnevezi a bűnösöket és megoldást is kínál.
Az ember pedig néhány óra után megvilágosultan áll föl a képernyő elől, azzal a hamis illúzióval, hogy Ő felébredt az álomból. Mindent ért. Mindent átlát. Mindent tud. Ezzel pedig tulajdonképpen már bele is ringatták egy újabb álomba.

Félelmetes látni, hogy mennyien képesek feltétel nélkül elfogadni ezeket az anyagokat, elvágva minden logikus továbbgondolást és kritikus hozzáállást.
Alapvetően kétféle véglettel találkoztam az

elmúlt néhány évben. Az egyiket azok az emberek képviselik, akik látszólag menthetetlenül belesorvadtak a tömegmédia népbutító műsoraiba, a napról-napra többet követelő munkahelyi problémákba, és az egyre nehezedő megélhetési gondokba – nincs idejük/erejük, hogy elgondolkozzanak. Rövid távú megoldásokat keresnek, és nem okokat. Burokban élnek – a tudatlanságban keresnek védelmet, ami kétségkívül biztonságérzetet ad. Ők nagy valószínűséggel nem fogják megnézni ezeket az anyagokat, ha pedig szóba kerül a téma, igyekeznek mihamarabb rövidre zárni azt – „bárcsak nekem lenne időm ilyen butaságokon gondolkozni".

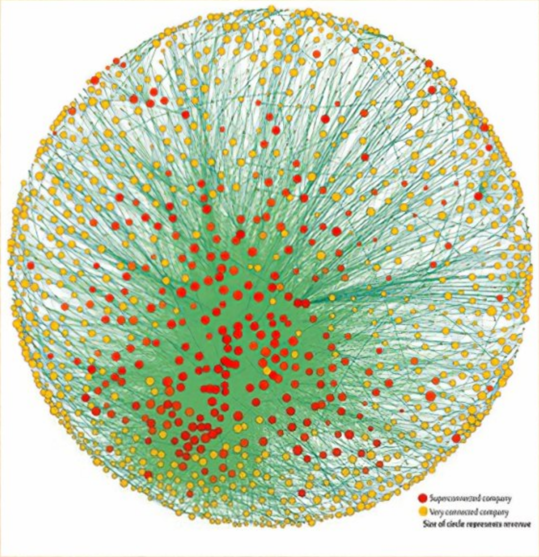
A másik véglethez tartozó emberek az őket ért hasonló támadásokat, nehézségeket és kihívásokat eltérően kezelik/dolgozzák fel. Nekik szükségük van egy olyan világképre, ami leveszi a vállukról a felelősséget és a terheket. Bűnöst keresnek.
Egy mindent irányító titkos társaság pedig a legalkalmasabb erre – hiszen ha mindent ők irányítanak, minden az ő hibájuk!
Ők lesznek azok, akik a film megnézése után rögtön felsőbbrendűnek érzik magukat, és minden további kritikus gondolkodást kizárva azt mondják: „Látom, neked is kimosták már az agyad. Nem látod át a dolgokat!".

Keserű tapasztalatom az, hogy csupán jelzés szintjén található meg egy olyan szűk réteg, amelyik felismeri a problémákat, de azok értelmezésére nem a könnyen megszerezhető „megvilágosodás" illúzióját használja fel, hanem valódi, több oldalról alátámasztott tényeket keres – ez az ember soha nem fogja azt mondani, hogy mindent ért. Mert minél több mindent ért meg, annál inkább világossá válik számára, hogy mennyi mindent nem tud. Ők azok, akik megnézve egy (ál)dokumentumfilmet, le tudják szűrni annak minimális valóságalapját, elkülönítik a tévinformációkat, felismerik a manipulációs eszközöket, és talán még azt is tisztán látják majd, hogy az anyag elkészítése valójában(!) milyen célokat szolgált.

Mert a probléma valós. Kénytelen vagyok csupán a kritikus gondolkodást felhasználva is tényként kezelni, hogy a jelenlegi rendszerek felépítése – legyen szó piacgazdaságról, oktatásról, szórakoztatóiparról vagy politikáról – a laikusok számára is jól láthatóan elmaradott/hibás/a fejlődéstől szándékosan visszatartott. Ezeket a gondolatokat ezen a néhány oldalon kibontani lehetetlen és talán szükségtelen is – mindenki képes lenne látni ezeket, ha nem csupán nézne.
De hadd ültessek el egy központi gondolatot, amit aztán – véleményem szerint – könnyedén le lehet vezetni az élet különböző területeire: minden marketing és üzlet, mindenki árucikk. Majd adjuk meg a kezdőlökést néhány ártalmatlan kérdéssel, és az első tényekre támaszkodó alapkő letételével.

Mindenkinek érdeke…

// Felszámolni a bűnözést, ami jelentős hasznot hoz többek között a magánkézben lévő börtönöknek? Hogy a halálos betegségekre gyógymódokat találjanak, ami rövidtávon is túlnépesedéshez, ezzel együtt a természet és ember közötti ingadozó kapcsolat még gyorsabb összeomlásához vezetne?
Vagy hasonló okokból kiküszöbölni az éhhalált az elmaradott régiókban?
Hogy a gyógyszerek ne ideiglenes javulást okozzanak, különböző mellékhatásokkal, hanem véglegesen kigyógyítsanak egy betegségből, ami a virágzó gyógyszeripar összeszűkülését vonná maga után?
Esetleg hasonló okokból az alternatív gyógymódok alkalmazása? Az alternatív energiák térnyerése, ami alapjaiban borítaná fel a jelenlegi, kőolajra épülő gazdaságot?
Az internet korában nagyrészt indokolatlan lexikális tudást építő, kreatív gondolkodást és alkotó tevékenységet háttérbe szorító oktatási rendszer megreformálása, ami napjainkban kitűnően szolgálja a dolgozói réteg csőlátását és engedelmességét?
A valódi kulturális értékeket közvetítő szórakozás megteremtése, amikor a kereskedelmi média agymosó tevékenysége könnyedén ringatja öntudatlanságba az embereket?
A valódi szólás és sajtószabadság elnyerése, amikor a színfalak mögött működő láthatatlan cenzúra ennyire könnyedén tudja irányítani a közvéleményt?//
Mindenkinek érdeke?



43 060. 1318. 147. 4.

A zürichi Svájci Szövetségi Műszaki Intézet rendszerelméleti tudósai által tavaly nyilvánosságra hozott tanulmány talán jó kiindulási alap lehet egy tényekre építő új szemléletmód kialakításához. A közel negyven oldalon át terpeszkedő anyag közvetve ugyan, de egy igen érdekes, a konteósok által is előszeretettel emlegetett csoport, a „globális elit" létezését vizsgálja – ezúttal a valóság talaján maradva, tudományos eszközökkel.

Az alapot egy 37 millió céget és befektetőt nyilvántartó adatbázis, az Orbis 2007 adta. Ebből a hatalmas adathalmazból kiemelték a tanulmányhoz szükséges transznacionális cégeket [43 060] és kielemezték a köztük fennálló tulajdoni viszonyokat.
Itt rögtön nem árt tisztázni a transznacionális megnevezés jelentését, amit gyakran összemosnak a multinacionálissal – hibásan.
Míg ez utóbbi azért ível át országokat, mert vezetőik/tulajdonosaik eltérő nemzetisé-







"Forget the politicians. The politicians are put there to give you the idea that you have freedom of choice. You don't. You have no choice. You have owners. They own you. They own everything. They own all the important land. They own, and control the corporations. They've long since bought, and paid for the Senate, the Congress, the state houses, the city halls, they got the judges in their back pockets and they own all the big media companies, so they control just about all of the news and information you get to hear. They got you by the balls. They spend billions of dollars every year lobbying. Lobbying, to get what they want.

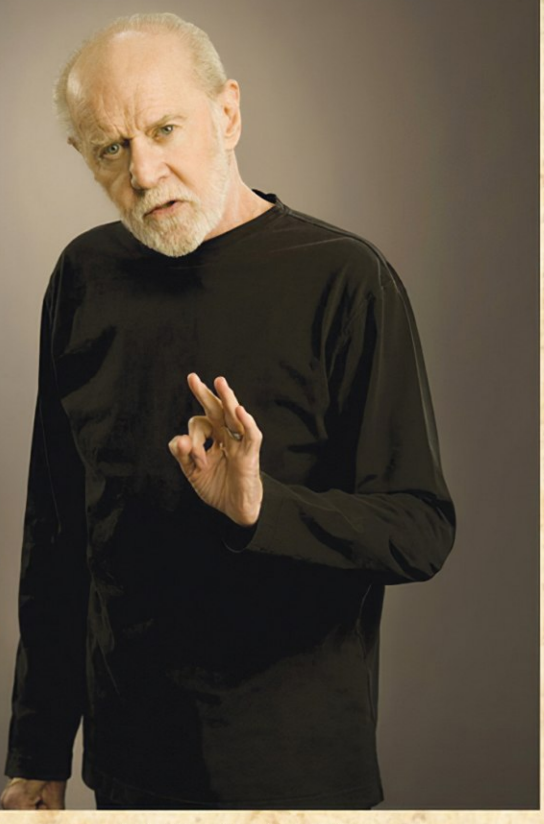
Well, we know what they want. They want more for themselves and less for everybody else, but I'll tell you what they don't want. They don't want a population of citizens capable of critical thinking. They don't want well informed, well educated people capable of critical thinking. They're not interested in that. That doesn't help them. That's against their interests. That's right. They don't want people who are smart enough to sit around a kitchen table and think about how badly they're getting fucked by a system that threw them overboard 30 fuckin' years ago. They don't want that.

You know what they want? They want obedient workers. Obedient workers, people who are just smart enough to run the machines and do the paperwork. And just dumb enough to passively accept all these increasingly shittier jobs with the lower pay, the longer hours, the reduced benefits, the end of overtime and vanishing pension that disappears the minute you go to collect it, and now they're coming for your Social Security money. They want your fuckin' retirement money. They want it back so they can give it to their criminal friends on Wall Street, and you know something? They'll get it. They'll get it all from you sooner or later cause they own this fuckin' place. It's a big club and you ain't in it. You and I are not in The big club. By the way, it's the same big club they use to beat you over the head with all day long when they tell you what to believe. All day long beating you over the head with their media telling you what to believe, what to think and what to buy.

The table has tilted, folks. The game is rigged. And nobody seems to notice. Nobody seems to care. Good honest hard-working people – white collar, blue collar, it doesn't matter what color shirt you have on. Good honest hard-working people continue – these are people of modest means – Continue to elect these rich cocksuckers who don't give a fuck about you. They don't give a fuck about you. They don't give a fuck about you. They don't care about you at all. At all. At all. And nobody seems to notice. Nobody seems to care.

That's what the owners count on. The fact that Americans will probably remain willfully ignorant of the big red, white and blue dick that's being jammed up their assholes every day, because the owners of this country know the truth: It's called the American Dream because you have to be asleep to believe it."

-George Carlin (May 12, 1937 – June 22, 2008)



gekből kerülnek ki, addig a transznacionális cégek tulajdona és irányítása egyetlen, jól behatárolható csoportból kerül ki, és általában kevesebb, akár egyetlen konkrét személy tulajdonában vannak, de több országban is folytatnak tevékenységeket.
Kanyarodjunk vissza az elkészített modellhez, ami a hálók kibogozása után egy [1318] cégből álló magot azonosított a rendszeren belül, figyelembe véve a társaságok részvényhálózatokon keresztüli befolyásait, megvizsgálva minden egyes vállalat működő tőkéjét, és feltérképezve gazdasági erejük szerkezetét. A rendszer által felfedett adatok itt kezdenek érdekessé válni: az 1318 cég mindegyike minimum kettő, de átlagosan húsz másik céghez kapcsolódik ilyen módon, ezen felül pedig a globális működő tőke húsz százalékát fedi le.

Bár ez a szám önmagában nem ad okot szemöldökráncolásra, a tanulmány arra is kitér, hogy az említett 1318 cég a részvényeivel együttesen uralja a világ értékpapír és termelő vállalkozásainak többségét, ami a globális tőke további hatvan százalékát jelenti. Nyolcvan százalék – félelmetes adat.

A svájci kutatócsapat ezek után tovább szűkítette a kört, és egy [147] cégből álló úgynevezett „szuper-egyedet" azonosított, amely önmagában a felvázolt hálózat összvagyonának több mint negyven százaléka felett rendelkezik. Ez pedig egy egészen megdöbbentő tényt is felfed. „Tulajdonképpen a cégek kevesebb mint egy százaléka irányítja az egész hálózat negyven százalékát" – világít rá James Glattfelder, a zürichi Svájci Állami Intézet komplex rendszerelméleti kutatója, a tanulmány társszerzője.
Ezen a ponton a tudományos tény és a klasszikus konspirációs elmélet némiképpen keresztezi egymást, hiszen David Icke konteo-író és előadó már közel tíz éve emleget egy bizonyos 120-140 főt számláló elitet – igaz, nem teljesen ebben a kontextusban, valamint ő a kutatással szemben nem cégeket, hanem személyeket emleget hasonló számadatok mellett.
A probléma csak az, hogy – mint oly sokszor a konspirációs elméletekben – az általa felvázolt rendszer csupán a tények azon részét veszi alapul, ami a bizonyítani kívánt állítást alátámasztja.

A teljes kép átlátásához így nem árt megjegyezni, hogy a tulajdonjog nem minden esetben egyenlő a vezetéssel.





Egyszerűsítve: attól, hogy „B" cég egy nagyobb „A" cég tulajdonában van, még nem feltétlenül jelenti azt, hogy „A" cég vezetője abszolút hatalmat gyakorol és önállóan dönt „B" cég tevékenységéről.
Tehát ahhoz, hogy a tényleges irányítás láncolatát és annak mértékét pontosan felfedhessük, a modell további finomítására és több tényezőt vizsgáló rendszerre lenne szükség. Továbbá a fentebb vázolt hálózat nem szükségszerűen azért vette fel jelenlegi formáját, mert azt felülről így irányították – a rendszer alulról, önmagától is hasonlóan szerveződik. Ennek lényege, hogy az új szereplők előszeretettel csatlakoznak be egy olyan, már meglévő hálóba, ami több kapcsolattal rendelkezik a külvilág felé. Nagyobb esélyük van a túlélésre és a terjeszkedésre, mintha önállóan próbálnának fennmaradni. Ez a legtöbb természetes rendszernél is nyomon követhető folyamat, aminek eredménye a centralizálódás, vagyis egy szűk, központi mag kialakulása.
A tanulmány arra is rávilágít, hogy bár ez a természetben egy jól működő rendszer, az ember alkotta gazdaságban ez több szempontból is vitatható.
Egyrészről teljes mértékben elfojtja a piacgazdaság mozgatórugójának kikiáltott gazdasági versenyt, hiszen ha egy kézben összpontosul a hasonló termékekkel, szolgáltatásokkal foglalkozó cégek jelentős része, akkor a továbbiakban nem áll majd érdekében az árak alacsonyan tartása, a színvonal emelése, az innováció – legalábbis nem akkora mértékben, mint ha az egy versenytárs által előidézett folyamatos rivalizálásban történne.
A centralizált tulajdonú vagy hatalmú gazdaság a folyamat során vitathatatlanul megerősödik a külső behatásokkal szemben, ugyanakkor a legkisebb belső sérülés is az egész alatta elterülő rendszerre kihatással van. Nem véletlen tehát a megállíthatatlanul kigyűrűző gazdasági válság: ha egy cég csődöt jelent, akkor az közvetlenül befolyásolja az összes vele kapcsolatban álló kisebb vállalatot. Erre világított rá John Driffil is – a University of London közgazdásza, makrogazdasági szakértő – a fentebbi felméréssel kapcsolatban a New Scientist-nek adott interjújában.
A konteósok által gyakran felvetett szándékos összeomlás és azzal járó lépéselőny ezzel együtt egy hihető stratégiai lépés lehet, s bár bizonyítani nehéz, egyértelműen tagadni éppen akkora ostobaság lenne.

Próbáljunk akkor egy óvatos lépést tenni a tanulmány által nyújtott alapokról.
Ahogy arra többek között Brendan Coffey – a teljesség igénye nélkül a Forbes, a Wall Street Journal és a Washington Post magazin díjnyertes újságírója – is rámutatott, a svájci tudósok listáját túlnyomórészt befektető társaságok uralják.
Ezen szempontot figyelembe véve, részleteiben vizsgálva a már kiszűrt cégek közötti további kapcsolatokat, az úriember a már meglévő közel százötven nevet mindössze [4]-re szűkítette le, úgy mint: McGraw-Hill Companies, Northwestern Mutual, CME Group, és a kiterjesztett lista elején is trónoló Barclays PLC. Ez a négy cég önmagában olyan területeken tölt be irányító szerepet, mint a banki és biztosítási szféra, oktatás, televíziós műsorszórás, marketing, valamint az egészségügy – portfoliójuk pedig kétség kívül igen gyakran tartalmazza a Rothschild, Rockeffeller és Morgan családneveket.
Helyszűkében szintén csupán példaként, a lista tetején lévő Barclays Public Limited Company jelenlegi két kulcsembere: Marcus Agius – felesége bizonyos Katherine Rothschild; Robert Diamond – előző pozícióját a J.P. Morgan & Co. egyik leányvállalatánál töltötte be. A sokat emlegetett bankár famíliák tehát vezető szerepet töltenek be a ma ismert világ életében? Talán ezek után nem kérdéses…

Lábjegyzet

Ezek olyan információk, amikre könnyedén lehet építkezni – Ti döntitek el, hogy a fantáziátok segítségével teszitek ezt, vagy hosszas és kitartó kutatómunka árán legalább megpróbáljátok érinteni a körülöttetek zajló valóságot.
Elgondolkozni és nem csupán elfogadni.
Megérteni és nem egyszerűen megtalálni.
Túllátni a látszaton és nem túlkombinálni azt.
Átlátni a dolgokat és nem átsiklani azok fölött. Biztos vagyok benne, hogy az eredmény nem lesz ugyanaz…

A keretes rendszert zárja egy újabb idézet az immár negyedik éve elhunyt, népszerű amerikai szatirikus társadalomkritikustól.
Öt Grammy-díjat nyert, miközben humorba forgatta mindazt, amin egyébként csak sírni lehetne.

„De ennek oka van. Oka van annak, hogy az oktatás szörnyű. És ugyanaz az oka, hogy soha, de soha nem fog megjavulni.
Soha nem lesz jobb ennél. Ne is várd.
Mert az ország tulajdonosai nem akarják ezt.
Az igazi tulajdonosokról beszélek.
A nagy-gazdag üzleti érdek, ami mindent irányít és minden fontos dologban dönt.
Felejtsd el a politikusokat. A politikusokat azért rakták oda, hogy azt a látszatot keltsék, hogy van szabad választásod. De nincsen.
Nincs választásod. Tulajdonosaid vannak.
Ők birtokolnak téged. A birtokukban van minden. Birtokolják az összes fontos földet.
Birtokolják és irányítják a cégeket.
Már régen megvették és fizetik a szenátust, a képviselőket, az állami intézményeket és a városházákat. A bírók a hátsózsebükben vannak.
És irányítanak minden nagy média céget, tehát irányítanak szinte minden hírt és információt, amit hallasz.
Milliárd dollárokat költenek minden évben lobbizásra, hogy megkapják, amit akarnak.
Nos, mi tudjuk, mit akarnak.
Többet akarnak maguknak, és kevesebbet mindenki másnak.
De elmondom, mit nem akarnak.
Nem akarnak egy olyan lakosságot, amely képes kritikus gondolkodásra.
Nem akarnak jól informált, jól oktatott embereket, akik kritikusan gondolkodnak.
Nem érdekeltek ebben. Ez nem segíti őket.
Nem akarnak olyan embereket, akik annyira okosak, hogy a konyhaasztalnál ülve képesek rájönni, hogyan tol ki velük a rendszer.
Nem akarják ezt. Tudjátok, mit akarnak?
Szófogadó dolgozókat akarnak.
Engedelmes dolgozókat.
Embereket, akik csak annyira okosak, hogy kezeljék a gépeket, és csinálják a papírmunkát, de pont annyira ostobák, hogy passzívan elfogadják az egyre rosszabb munkákat kevesebb fizetéssel, hosszabb munkaórákkal, csökkentett kedvezménnyel, túlórafizetés nélkül, és az elenyésző nyugdíjat, ami eltűnik egy perccel azelőtt, hogy összegyűjtötted volna.
Ez egy nagy klub. És ti nem vagytok benne.
Ti és én nem vagyunk benne a nagy klubban.
Mi több, ez ugyanaz a nagy klub, ami ütni szokta a fejed egész nap, hogy megmondja, miben higgyél. Egész álló nap ütik a fejed, és a médiájuk megmondja, hogy mit higgyél, mit gondolj, és mit vegyél.
Az asztal meg van döntve, emberek!
A játékot eladták, és úgy tűnik, senki sem veszi észre. Senkit sem érdekel."

— George Carlin

sQr`

BARCLAYS

1. Barclays plc
2. Capital Group Companies Inc
3. FMR Corporation
4. AXA
5. State Street Corporation
6. JP Morgan Chase & Co
7. Legal & General Group plc
8. Vanguard Group Inc
9. UBS AG
10. Merrill Lynch & Co Inc
11. Wellington Management Co LLP
12. Deutsche Bank AG
13. Franklin Resources Inc
14. Credit Suisse Group
15. Walton Enterprises LLC
16. Bank of New York Mellon Corp
17. Natixis
18. Goldman Sachs Group Inc
19. T Rowe Price Group Inc
20. Legg Mason Inc
21. Morgan Stanley
22. Mitsubishi UFJ Financial Group Inc
23. Northern Trust Corporation
24. Société Générale
25. Bank of America Corporation





A leleményes Finn

Bár már korábban is ápoltam vele felületes ismeretséget, a Move-ban rejlő potenciálról, vagy éppen annak a mindennapi élethez nem feltétlenül szükséges voltáról csak azóta van lehetőségem testközelből meggyőződni, mióta tavaly karácsonyra megleptem magam egy Starter Packkel.
Ugyan továbbra is úgy látom, hogy elsősorban a táncolós vagy fitness szoftverek hozzám hasonlatos híveinek, illetve a jobban sikerült partijátékok által érdekelt playereknek érdemes elgondolkodniuk a kütyü beszerzésén, az elmúlt napok során egy újabb példát láttam arra vonatkozóan, hogy az on-rail vagy első személyű lövöldéken felül még milyen stílusú anyagokban lehet létjogosultsága a mozgásérzékelésnek. Jelen írás címére tekintve a válasz nem nehéz: a varázspálca ötletére épülő kalandjátékokban. Az idea persze nem új, hiszen a műfajnak hála már a Wii platformján is találkozhattunk jól sikerült alkotásokkal; hogy az utóbbi jelző milyen mértékben rokonítható a jelenleg tárgyalt Sorcery-vel, az pedig a lentiekben kerül kifejtésre.
A game egyébként majdnem teljes egészében a Sony saját gyermeke: a Santa Monica stúdión kívül (nekik köszönhetjük egyébként a God of War-sorozatot) a The Workshop nevű formáció vett részt a fejlesztés munkálataiban. Fontos kihangsúlyozni, hogy az általam értékelt kópia nem az a változat, ami május folyamán fog kiadásra kerülni. Ugyan a lemez a teljes játékot tartalmazza, csupán egyfajta preview verzióról van szó – ennek okán pontszámot és értékelő boxot nem találtok a szöveg mellett. Sajnos mi sem tudjuk, hogy a majdan megjelenő program miben fog eltérni a tesztelt anyagétól (ha egyáltalán lesz benne változtatás), én azt írom le, amit itt és most tapasztaltam a Sorcery-vel töltött bő 10-12 óra során.

Ugyan nagyjából fogalmam sem volt, mire számítsak, nagyon meglepődtem, mikor végre sikerült felpörgetni a korongot a lejátszására alkalmas masinában (a sztori előzményeinek részletezésétől eltekintek, álljon itt csupán annyi, hogy nem minden tesztkorong az, aminek látszik).

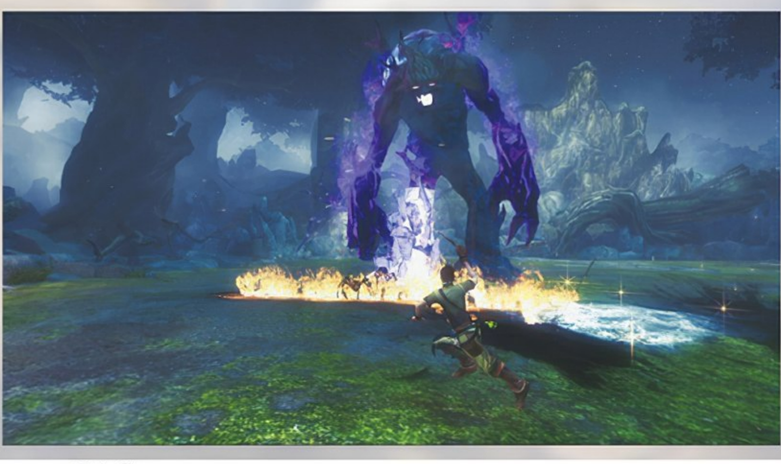


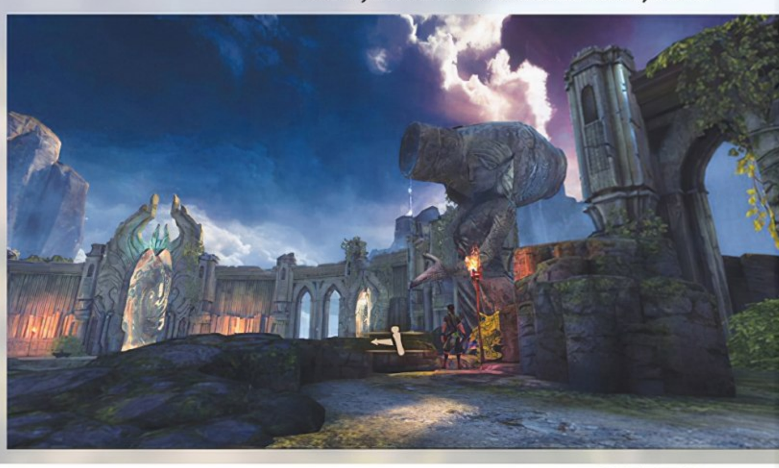




Először is újabb tíz perc telt azzal, hogy rázizzenjek: itt bizony nem elég csak a Move-ot, vagy csak a wireless kontrollert csatlakoztatni, hanem mindkettőre egyszerre van szükség. És ez a felállás mostantól mindig így lesz... Szerintem mindenkinek vannak elképzelései arról, milyen lehet egyszerre kezelni, kézben tartani a két joyt... hát, nem olyan, mint a Wiimote-ot és a Nunchukot.
A kalibrálás folyamata innentől kezdve nagyjából a szokásos: a Move-val először a Playstation Eye-ra, majd a képernyő közepén megjelenő lila körre kell mutatni, és megnyomni a Move gombot.
A későbbi játék során bármikor lehetőségünk van a fagyi és a kamera esetlegesen megromlott viszonyán javítani, mégpedig a Selecttel előhívható menü Calibration opcióját választva. Jómagam a móka elején ezt elég gyakran alkalmaztam, de idővel sikerült rájönnöm, hogy a hiba nem a készülékben van, hanem bennem, szóval inkább csak a kamera esetleges elmozdulása vagy a jelentősen megváltozó fényviszonyok miatt lehet olykor szükség némi finomhangolásra.

A szimultán működtetett wireless kontroller + Move páros enyhe kényelmetlensége még nem volt nyilvánvaló a főmenü részét képező, a látóidegekre kellemes hatást gyakorló, kies zöld táj övezte, elhagyatottnak tűnő tornyot ábrázoló illusztrációt szemlélvén.
Az összkép azt sugallta, hogy itt valamilyen, az én ízlésvilágomba tökéletesen passzoló cucc van születőben.
Az érzés erősödött, amikor konkrétan belevetettem magam a játék sűrűjébe, az imént jellemzett ábrán látható toronyban és









idillikus környékén... pontosabban az epilógusban. Ez a kis bemelegítő rész megismertet minket a sztori előzményével és a főbb szereplőkkel, meg az alapvető mozgásokkal, kontrollal. A történet teljesen átlagos, habár állítólag gyökerei egészen az ír mitológiáig nyúlnak: főhősünk egy fiatal, Finn nevű suhanc, aki egy neves varázsló, Dash tanítványaként éldegélt eddig a toronyban. A kompánia részét képezi egy fehér, beszélő cica, Erline is, tőle tanulunk meg tárgyakat eltalálni a varázspálcával az egyenes és enyhén ívelt vonalon történő lövöldözéssel. A realitást minél jobban megközelítendő a Move-val a kívánt irányba kell célozni és karunkat előrelendíteni.
Ez inkább csak az ívelt lövéseknél lehet problémás, amelyeket nekem a játék végéig nem sikerült tökéletesen kivitelezni, és elsőre sikeresen alkalmazni, de a szisztéma összességében megtanulható, működőképes. Ugyan a betanító részben abszolvált tréning csak erősen árnyalt ízelítő arról, ami a későbbiekben vár ránk; a Move-ot tartó kézben jelentkező konstans izomláz garantált.
A varázspálcával objektumokat felemelni, pakolászni is lehetőségünk nyílik az egyszerű jobbra-balra suhintások, vagy kulcsok zárba helyezése és elforgatása esetén finom, életszerű mozdulatokon keresztül.
Ezt ugyancsak a torony környékén gyakoroljuk be apró rejtvények formájában: ledőlt, ősi motívumokkal teli, Stonehenge-szerű kőoszlopokat kell a helyükre rakni, amiért kincsesláda a jutalmunk. Varázspálcánkkal törött tárgyakat, a környezetünk darabjaira hullott objektumait (pl. lépcsőket) is képesek vagyunk megjavítani, ehhez a Move-ot körkörösen kell mozgatnunk. A betanító rész arra is lehetőséget nyújt, hogy rázizzenjünk, a helyszín rejtett sarkaiban is rábukkanhatunk aranyat vagy egyéb értékes tárgyakat rejtő ládikókra – ezeket ugyancsak körkörös mozdulatokkal tudjuk kinyitni.
Vannak szétlőhető objektumok is, ezeket auraszerűen világító, színes körvonalaikról fogjuk felismerni; egyes helyeken aranyat rejtenek, máshol semmit nem kapunk eliminálásukat követően.

Miután Finn és Erline úgy dönt, némi kaland kedvéért elhagyják a Tornyot és környékét, szükségszerűen az idilli békének és nyugalomnak is vége szakad.

Hőseink egy sötét és ijesztő helyre, Lochbarrow-ba való távozása után színre lép a főgonosz, a Rémálmok Királynője, aki az emberiséggel egykoron kötött egyezményének felrúgása után az örök éjszakával fenyegeti a világot, gonosz csatlósaival árasztván el a földet.
Finn és Erline feladata ennek megakadályozása, melyhez mesebeli lények által lakott országokon át vezet az út.

A játékmenet nagyjából az akció-kaland anyagokban megszokott szisztémára épül, vagyis döntően felfedezünk és harcolunk. A Sorcery-ben rejtvénymegoldás sajnos szinte egyáltalán nincs, vagy nagyon egyszerű, objektumkereső és azt használó típusokra korlátozódik.
Ezek egyik tipikus példája az az egyszerű tárgypakolászás, melyet a betanító részben jellemeztem – érdekes és egyben szomorú, hogy a game egészét tekintve ebből a fajtából az volt a legélvezetesebb.
A másik típus inkább memóriajáték: a gombok korábban megmutatott sorrendjének megfelelően, emlékezetből kell újranyomni azokat. Valamivel izgalmasabb, ám ugyancsak szórványos puzzle a Sorcery végén az idő lelassításának eszköze, melynek segítségével csak egy-egy pillanatra felvillanó kincsesládákat tudunk megtalálni és felnyitni.
A műfaj ezeknél sokkal több és jóval elgondolkodtatóbb rejtvényeket követelne meg, megfejelve azokat a mozgásérzékelésben rejlő lehetőségekkel.
Nem értem, miért nem fókuszált erre jóval hangsúlyosabban az a fejlesztő stúdió, akiktől oly szép és emlékezetes példákat láttunk Kratos kalandjainak (egy alapvetően hack'n'slash, azaz igazán akciódús, de kisebb részben felfedezős műfajú darabnak az) abszolválása során.

A játékban eltévedni szinte lehetetlen, mivel egyrészt társunk, Erline mindig mutatja az utat, másrészt pedig elég lineáris a bejárandó terület; apró kitérőket csak a kincsesládákat rejtő leágazások jelentenek. Ennek ellenére van térképünk is, melynek applikálása nekem kifejezetten tetszett: erősen átlátszó volta miatt akár menet közben is a képernyőn maradhat, lekicsinyítve kirakhatjuk a jobb felső sarokba, vagy teljesen el is tüntethetjük.









A főszereplők közül csak Finnt irányítjuk, amihez – mint már említettem – mindkét kontrollerre szükségünk van.
Az előrehaladás maga az alap joy-jal történik, varázsolni, tárgyakat mozgatni, széttörni, megjavítani pedig a Move-val tudunk. Következésképpen a két kontroller általában egyszerre van a kezünkben, ami kiváltképp a nehezebb csatákban elég kimerítő és kényelmetlen.
A kamera rögzített, forduláskor általában követi Flinnt, de szükség esetén az L1-gyel tudjuk centralizálni a nézetet. Nehezebb csatákban olykor azért előfordul, hogy a kameraman kaotikus fordulatokat tesz, vagy nem teljes egészében mutatja a küzdő feleket.
Egyes helyszíneken olykor apró, aranyló lények segítenek minket a továbbhaladásban, vagy egyes kincsek fellelésében.
Fontos, hogy bármikor is bukkannak elő, kövessük őket, mert általában a környezet valamelyik részletét változtatják meg: utakat összekötő hidakat képeznek, tárgyakat mozdítanak el a felfedezésre váró kincsesládák vagy az ajtókat nyitó kulcsok elől.
Ugyancsak a játékmenet színesítésére hivatott a bizonyos pontokon általában patkánnyá és ritkán madárrá történő átváltozás képessége, majd az ebben a létformában történő továbbhaladás (bár madarak esetén jelenetekben, nem pedig általunk irányított módon folytatódik a történet.)

A Sorcery-ben a fő hangsúly olyan értelemben kerül a varázslatokra, hogy azokat túlnyomórészt csak a harcokban használjuk. A játék végéig az alap lövedéken felül szert fogunk tenni föld, jég, tűz, szél, és villámlás alapú mágiákra, melyeket a Move egyenes és oldalirányú suhintásával különbözőképpen használhatunk, eképpen mindösszesen tizenegyféle elementum áll rendelkezésünkre a játék végéig. Az alapmunícióval ellentétes erőt fejt ki a földvarázslat, ennek applikálása során a Move-val lefelé csapva egy hosszanti irányban ható enyhe detonációt idézhetünk elő. A jégvarázslat sima változata megfagyasztja az ellenfeleket, akiket tömbösítésük után a sima lövedékkel robbantunk szét, a másik variáció segítségével pedig a továbbhaladás biztosítékaként függőleges és vízszintes vízfelületeket szilárdíthatunk meg (hasonlóan a POP: TFS-ben látottakhoz). A tűzmágia picit máshogyan működik, mert ott nem tudunk lövedékeket generálni: a sima variáns közvetlenül Finn lába előtt gyújt lángokat, melyek megperzselik a közel merészkedő rosszakarókat, az oldalra suhintós változattal viszont égő falakat kreálhatunk. A szél egyrészt ugyancsak pisztolyként használható, mely nemcsak hátralöki, de meg is sebzi az opponenseket, érdekesebb viszont a második számú formátuma, mely egy kisebb forgószélben materializálódik. A mini hurrikán látványosabb formája az annak tűzvarázslattal meggyújtott változata; kombinálva ezt később a sima lövedékkel, lángszóróra emlékeztető végeredményt kapunk (bár én többször elgondolkodtam azon, miért nem lehetett a tűzmágiának egy egyszerű, nagy hatótávolságú, sorozatlövő verziója), illetve az égő-forgó széltölcsérrel magasban levő lámpákat is meg kell majd gyújtani (végképp túlbonyolított módon).
A játék során az utolsóként elsajátított, és a legnagyobb pusztító erővel rendelkező varázslat a villám. Ennek vicces és fantáziadúsabb alkalmazása egy darabjaiban heverő, behemót kőlényt kelt életre, ami a továbbhaladást akadályozó, általunk elérhetetlen objektumok eliminálására hivatott, hogy utána szegény ismét a darabjaira hulljon szét. A mágiákat a Move különböző irányú (függőleges, vízszintes, illetve körkörös) mozgatásával váltogatjuk, melyhez a Move gomb nyomva tartására van szükség.
Ezzel a rendszerrel nem voltam túlságosan megelégedve, ugyanis nagyon sokszor nem voltak elég pontosak a mozdulataim (gyakran kevertem pl. a szél- és tűzvarázslatot, melyek annyiban térnek el egymástól, hogy a szélnél a fejünk felett, a tűznél pedig magunk előtt kell egy kis kört leírnunk), és ez különösen a főnökcsaták során kimerítő és bosszantó. Szerintem a szisztéma a játék végéig sem tanulható meg.
Viszont nagyon tetszett, hogy a fagyi gömbje mindig az éppen aktivált mágia színének megfelelően világít: pl. tűz esetén narancs, szélnél zöld, az alaplövedéknél pedig lila. Kratos világra segítői Finn esetén sem feledkeztek meg a fokozatosan töltődő, és extra erejű támadásban kulmináló, itt Heroic Strike névre keresztelt csapásról sem,





mely kisebb földrengésben megvalósulva minden, a hatókörében tartózkodó ellenfelet jelentősen megsebez.
Van pajzsunk is, melyet a védekezésen túl akár támadásra is használhatunk, sőt segítségével a falban látható hasadékok jelezte, ládákat rejtő titkos helyekre is bejuthatunk.

A csaták tekintetében szerintem senkinek nem lehet oka panaszra.
Nagyon sokat kell harcolni, amihez a kihívást a számos és különböző fajtákba sorolható, mesebeli kreatúrák biztosítják, amik ellen más és más varázslat hatásos.
A leküzdésük nehézségi szintje lassan, de biztosan fokozódik. Az első egy-két helyszínen érdekes, szellemszerű lényeket találunk, amiket az alaplövedékkel eliminálunk, ám igen hamar feltűnnek az erősebb „bogey"-k is, ellenük a lobogó tüzeken átlőtt, ezáltal jóval nagyobbat sebző sima „pisztolyunkra" is szükség lesz. Fogunk találkozni tűzdémonokkal, amiknek kipusztítására értelemszerűen a jégvarázslat javasolt, sőt nagy melák jégdémonokkal is, melyek csak eleinte mutatkoznak be boss-ként.
Az utolsó pályákon kisebb-nagyobb pókok is tiszteletüket teszik, illetve itt lépnek színre az ugyancsak különböző elementumokkal (jég és tűz) harcoló, agresszív és mozgékony tündérszerű lények. Boss-okban egyáltalán nincs hiány, már-már epikus csatákra készülhettek fel (kiváltképp a záró megmérettetést illetően), és ezen főellenfeleket általában a rendelkezésünkre álló varázslatok kombinációjával kell legyőzni, vagyis stratégia szükségeltetik a gyenge pontjaik kipuhatolásához. A game nehézségi szintjét növelendő egyetlen checkpoint sincs a boss-harcok során – aki nekivág, meg fogja ízlelni az ebben rejlő kihívást.
Úgyhogy a Sorcery-t a küzdelem szempontjából egyáltalán nem nevezném unalmasnak, ám szerintem az akció az egyéb játékmeneti elemek hátrányára túl nagy arányban van jelen.

A game készítői a mágiára épülő cuccokban ugyancsak kötelezően jelen levő gyógyitalokról, valamint azok elkészítéséről sem feledkeztek meg. Kalandjaink során egyrészt pénzt, másrészt gyógyitalhoz való alapanyagot, harmadrészt eladható kincseket gyűjtünk. Amikor elegendő mennyiségű üres üveg áll a rendelkezésünkre, a nálunk levő összetevőkből (pl. vérbogyó, kénkő, tündérméz, trollverejték) kísérletezés útján a főhős különböző tulajdonságait javító esszenciák nyerhetőek.
Ezekből nagyon sokféle van, és egyetlen kör alatt nem is lehet az összeset alkalmazni, ezért mindenki döntse el, mire tart igényt. Én elsősorban a maximális életerőt, valamint varázserőt fokozó lötyikre, illetve a védekezést javító főzetekre úsztam rá, de keverhetünk a különböző mágiák erejét fokozó, vagy a széttörhető tárgyakból kinyert aranyak számát növelő eszenciákat is.
Maga a főzés folyamata olyan, mint a Harry Potter and the Half-blood Prince-ben: az összetevőket a Move autentikus mozgatásával öntjük, szórjuk, daráljuk az üstbe, majd a főzet keverésével készül el a végeredmény.
Ezt ezután összerázzuk, és ugyancsak életszerű mozdulattal megisszuk.
A játék számos pontján felbukkanó alkimistánál tudjuk eladni a kincseinket, valamint tőle varázsitalos alapanyagokat, illetve üres üvegeket is vásárolhatunk.
A program ezen oldala valóban jól sikerült és élvezetes.

A Sorcery grafikailag és zeneileg egyaránt az átlagos kategóriába sorolható.
A helyszínek nem igazán fantáziadúsak, és bár a külcsínt az első PS3-as POP-ban látott cell-shadedhez tudom hasonlítani, a minőség elmarad, sőt sok helyen apró ricegések rontják az összképet. A szinkron teljesen jó, nagy átéléssel adják elő a szöveget a színészek, ám a zenei futamokból semmi különösre nem tudok visszaemlékezni, vagyis a betétek nagyjából a felejthető színvonalon mozognak. A játék jelen állapotában összességében változatosságot jelent a PS3 által kínált műfajok tekintetében, viszont a túl sok akció kontra nagyon kevés rejtvény szembenállás, valamint az irányításbeli nehézségek miatt jelen pillanatban sajnos nem emelkedik ki a középmezőny kínálatából.
A kalandjátékok rajongói azonban tehetnek vele egy próbát.

Petúnia



Risen 2 Dark Waters



Egy legenda születése?

Majd' négy éve már, hogy a Risen megjelent, amiből bár készült Xbox 360-as port is, de végül annak borzalmas minősége, illetve az új cím ismeretlensége okán nem aratatott átütő sikert. Azonban a második, immár Dark Waters alcímmel megkoronázott folytatás minden tekintetben (hogy stílusosak legyünk) felkavarta az állóvizet! Mivel a Risen 2 hazai forgalmazójának, a CNG.hu Kft.-nek hála volt szerencsénk kipróbálni a végleges PC-s, valamint a már majdnem végleges konzolos változatot, írhatunk a tapasztalatainkról. Fedélzetre kalózok, hív a kaland!

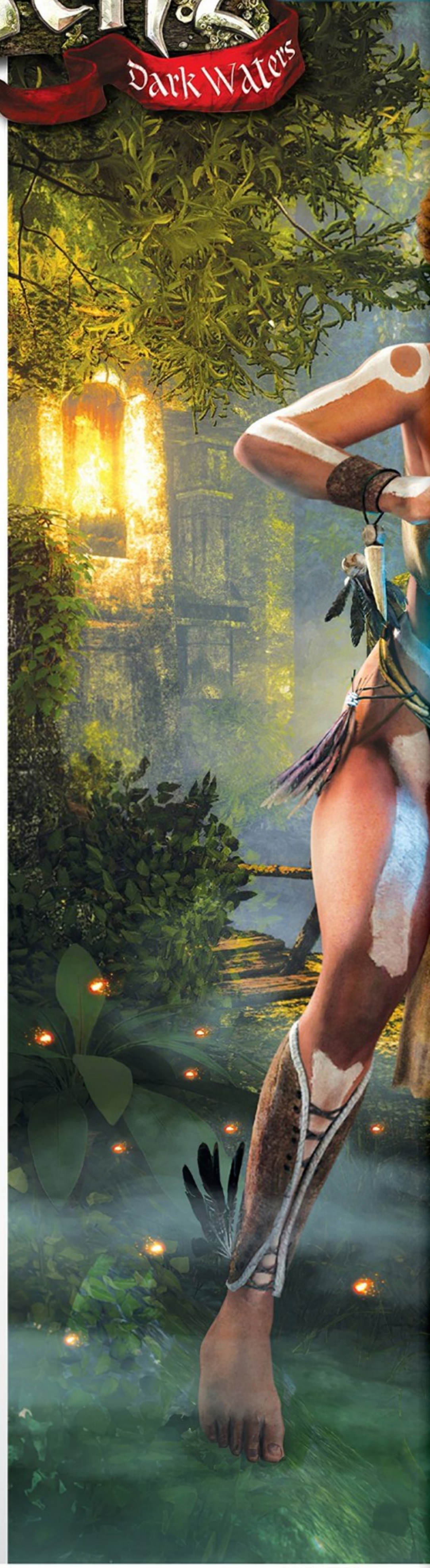


A mennyei megbízatás

A történetünk egy romokban heverő sziget utolsó városában, Calderában veszi kezdetét, ahol hősünk néhány múltbéli esemény miatt az alkohol nyújtotta kábulatba menekül. Persze nem élvezheti sokáig a grog zamatát, ugyanis reábíznak egy roppant veszélyes, de fontos küldetést: meg kell tisztítania a tengeri hajóutakat az Inkvizíció számára!
Az ifjú harcostól alkalmasabbat nem is találhattak volna a feladatra, hiszen Faranga szigetén már elbánt egy Titánnal.
Miután egyeztettünk a helyi vezetővel, felszerelés és tudás nélkül kell megkezdeni kalandunkat, amelyre még az is rátesz egy lapáttal, hogy egy olyan társaságba kell beszivárognunk, amelynek elvei (ha vannak egyáltalán) éles ellentétben állnak az Inkvizíció ideáival. A kalózok közé való beszivárgás nem egy egyszerű feladat, és mivel e szerzetek élete kicsit különbözik az inkvizítorokétól, ezért cselhez kell folyamodnunk, s Antigua szigetére kell ellátogatnunk, ahol ugyanis mindenféle bandita megtalálható.
Amint megérkezünk, ismerős kép fogad minket, hősünkkel egy szál nadrágban, felszerelés és tudás nélkül kell nekivágnunk a nagy kalandnak. Ez a tipikus Piranha Bytes-féle nyitás nem véletlen, a fejlesztők korábban már elárulták, hogy erre azért van szükség, mert így a játékos könnyebben tud azonosulni a történet főszereplőjével. És ez a rendszer tökéletesen működik is! Amint megszereztük az első inget, nyakéket, kardot, lőfegyvert, addigra már az atmoszféra a hatása alá kerít, és egy kicsit sem fogunk azzal foglalkozni, mennyire vagyunk elesettek.

Karibi mesevilág

Meglepő módon a játék jóval több helyszínt vonultat fel, mint amiről korában szó volt: a fejlesztők 3-4 szigetről meséltek, de a valóságban ez a szám kilencre rúg, amelyek építészetileg, a vegetációk felépítését nézve, illetve az ellenfelek tekintetében is eltérőek. Vannak helyek, ahol az őslakosság még mindig jelen van, annak ellenére is, hogy az Inkvizíció alaposan visszaszorította







ténykedéseiket, de van, amit nem tudnak elpusztítani: az ősi romokat. Ezen építészeti remekművek valóságos csodák: az ember megáll és megszemléli azokat, hiszen felépítésüket tekintve olyanok, mintha az inka és maja építészeti kultúrát összekeverték volna; a bejáratnál szobrok, míg a kamrákban díszes, ám megkopott falfestések árulkodnak az ősi lakosság istentiszteltéről. De mint minden kultúrában, e letűnt kor civilizációja sem szereti az idegen betolakodókat, és ha van valami, amiben az inkvizítorok és a kalózok hasonlítanak, az az, hogy mindkét csoport minél több kincset szeretne felhalmozni. Ezért a templomok, s kripták csapdákkal lettek védve: vannak úgymond hagyományos, csapószerkezetű csapdák is, de az igazi veszélyt az Őrzők jelentik (a bennszülött csoportok sem nézik jó szemmel a sírrablást, ha tolvajkodni kezdünk, akkor megsértődhetnek).
E lényeken nem fog az idő, és bár humanoid felépítésűek, ám tőlünk jóval fürgébben mozognak! Az akrobatikus ugrálások közepette a lándzsájukat használva védik az istenek kincseit: ha a közelükben vagyunk, akkor csak ütnek és szúrnak az eszközzel, de amint távolodunk, még mindig űznek minket, és nem félnek utánunk is dobni azt. És ha már megemlítettem a három frakciócsoport egyikét, akkor kitérnék a kalózokra és az inkvizítorokra is egy kicsit. E két csoport alaposan különbözik minden tekintetben. A kalózok mind a rend, mind a stílus és építészet terén meglehetősen visszamaradottak, az inkvizítorok azonban militarista mivoltuk okán makulátlannak titulálhatóak.

Ha harcra kerül a sor…

A szúró- és vágóeszközök nem számítanak újdonságoknak, annak ellenére sem, hogy nem igazán találkozunk a Risenben látott darabokkal. A figyelem inkább a lőfegyverekre irányul, amelyekből kétfélét is magunknál tarthatunk. A pisztolyok esetében van lehetőségünk kombinálásra, hiszen a jobb kézben tarthatunk egy kardot, míg a balban egy pisztolyt. A karddal ugyebár üthetünk és védekezhetünk, ám a pisztollyal is be-bevihetünk közben egy-két lövést.
Ez azonban nem irányítható, csupán arra van lehetőségünk, hogy az elsütést mi időzítsük, a célzás e téren automatikus, majd a ravasz meghúzása után időre van szükség, míg újra tüzelhetünk. Ne ítélkezzetek, nagyon hasznos és hangulatos – használatban jobb, mint így leírva! Egészen látványos és taktikus küzdelmeket vívhatunk így.
A puska esetében már mindkét kezünkre szükségünk van, ez esetben azonban már nekünk kell azt célra tartani és tüzelni is.









A lőfegyverek megemlítéséből egyértelművé válhat, hogy a fejlesztőknek újra kellett dolgozniuk a harcrendszert, de hogy teljesen őszinte legyek, vannak részek, amiken nem kellett volna változtatni.
A puskák használatát tulajdonképpen úgy kell elképzelni, mintha számszeríjak lennének: töltés (bár ez automatikus), célra tartás és tüzelés, aminek újbóli megismétlése néhány másodpercnyi időt vesz el, ezt a puska ikonjánál egy csík jelzi. Illetve újításként fogható fel a vudu is, ami tulajdonképpen a mágiát hivatott felváltani, ebből adódik, hogy a működési elve is hasonló ahhoz: vannak tekercses vudu varázslatok, amik egyszer használatosak, és vannak maradandó varázslatok, amik vudu babákkal lettek megoldva. Bár úgy tűnhet, hogy rendkívül nagy fölényre tehetünk szert a lőfegyverek birtoklásával, illetve a vudu elsajátításával, de korántsem így van! Mindennek ellenére a történet első negyedében lesznek alkalmak, mikor menekülnünk kell, ám egy idő után – már ha jól fejlesztjük hősünket – nem kell futnunk… sokat.

Elesett suttyóból erőteljes harcos

Kitörő örömmel konstatáltam, hogy a fejlesztők megtartották – mára már túlzás nélkül nevezhetem hangulati elemnek – a tanítómestereket, ezáltal a képzettségeink javát különböző NPC-ktől kell megtanulnunk. Nem véletlenül fogalmaztam úgy, hogy „javát", hiszen vannak olyan jártasságok, amelyekhez elég csupán a szükséges szerszámokat beszereznünk, és máris nekieshetünk az adott cselekménynek. Ám nemcsak ebben változott a Dark Waters, ugyanis maga a fejlesztés/szintlépés menetén is javítottak.
Az első részhez hasonlóan itt is a leölt lények után tapasztalati pontokat kapunk, mindazonáltal nem XP-t, mint ahogyan az eleddig szerepelt, hanem Glory-pontokat.
De Glory-pontokat kapunk a küldetések teljesítéséért és a ládák kinyitásáért is, amelyekből aztán növelhetjük az öt főbb jártasságunk (Blades [Kardvívás], Firearms [Fegyveres hadviselés], Toughness [Szívósság], Cunning [Ravaszság, avagy sunyiság] és végül az eleddig megszokott mágiát felváltó Vudu [ezt nem kell bemutatnom]) valamelyikét. Ezen tulajdonságok fejlesztése önmagában még nem elegendő a sikerhez, csupán csak lehetővé teszik egy-egy képzettség elsajátítását, ám ha az alapfeltételek megvannak, és a tanár is hajlandó megtanítani (egyes esetekben küldetésekkel bíz meg minket, hogy megtudja, alkalmasak, méltóak vagyunk-e a tudásra), akkor is súlyos aranytallérokat kell leszurkolnunk egy-egy képzettségért. Nem egy alkalommal kényszerülünk döntés elé, hogy most megtanulunk valamit, vagy esetleg fejlesztjük a ruhatárunkat, arzenálunkat, ugyanis egyszerre nem fog minden menni. Valóban jól meg kell gondolnunk a tetteinket, hiszen az egyes tulajdonságok nem igazán használhatóak, példának okáért a védekezéssel egybekötött szemétkedés (Cunning-Ravaszság, például egy erőteljes gyomros bevitele) sokszor nem kivitelezhető, mivel a kalóz ellenfelek szintén ismerik e trükköket, és számos esetben ki is védik azokat, ráadásul még kontráznak is, amit mi már nem tudunk kivédeni.
A nehézségi szint azonban e tekintetben mesterien el lett találva: ha fejlesztjük hősünket, akkor sem válunk istenszerűvé, csupán kiegyenlítettek lesznek a harcok.

Fű, bozót és kusza dzsungel

A környezet csodás, a parton a hullámok oda s visszajárnak, nekifeszülnek a sziklaszirteknek és robajuk szépségét még egy palacknyi grog zamata sem képes felülmúlni.
A partok mentén elszórva bohóchalak úszkálnak rajokban, megközelítve azokat szétröppennek, majd ha elül a veszély, ismét egy csapatot alkotva járják a partmentét.
Mindazonáltal mi magunk nem vethetjük hősünket a habok közé, hiszen a Risenhez hasonlóan itt sem lesz lehetőségünk az úszásra. A látványon túlmenően a tengerpart értékes tárgyakat, kincseket, táplálékot és bizony veszélyeket is rejt. Ilyen (utóbbi kategóriába sorolható) például a homoki bestia: ezek a lények a patakok, folyók és a partok mentén a laza homokfödte talajban találhatóak meg, beássák magukat és meglapulva várják az arra tévedő védtelen kalandorokat, majd egyedül vagy csapatosan lendülnek támadásba. Elég szívós kis mocskok – eleinte –, ám egy idő után már különösebb gondot nem fognak jelenteni, de igaz ez a többi lényre is.





Egy bizonyos taktika elsajátítása, és a lények kiismerése után már egyszerűbb lesz a dolgunk, mindemellett a hősünket fejlesztve megtaníthatjuk neki azt is, miképpen élje túl a rengetegben rejlő veszélyeket.
Tévedés ne essék, a lények mozgásának, taktikájának kiismerése nagyon fontos! Minden teremtménynek van valami sajátossága; körkörösen közelít, letepер a földre, a távolból mérget lövell, avagy taktikusan, együttesen támadnak. De az efféle stratégiai mozgásrepertoár száma véges, így néhány találkozást követően már tudni fogjuk, mire kell számítanunk.

Hallójáratoknak kedves dallamok

Kai Rosenkranz távozásával kicsit tartottam a zenéktől, de szerencsére az új hangzseni, Bastian Seelbach ha nem is tökéletesnek, de mindenképpen megfelelőnek bizonyult a feladatra. A legnagyobb problémám a dallistával az egyhangúsága, nem unalmasak vagy idegesítők, félreértés ne essék, csak egyszerűen annyira rámozdultak erre a „karibi hangulatra", hogy mindenütt effélét lehet hallani. A Kai Rosenkranz által komponált dalokban épp a változatosság volt az, amivel elért egy olyan hatást, hogy úgy érezte a játékos (a zene okán is): az ott a képernyőn én vagyok, és én trappolok ott a prérin. Nem egy esetben, mikor kiléptem valamelyik korábbi Piranha Bytes játékból, a Kai-féle zenéket meghallgattam újra és újra, mert annyira dallamosak voltak, ám Bastian zenéinél nem éreztem ilyet. De ez utóbbi személy mentségére szóljon: ő kidolgozott egy olyan rendszert, amivel az egyes területek között átfedéssel kerülnek váltásra a zenék, így nem lesz olyan, mintha hirtelen levágták volna a dal végét – a régi dallam elhalkul, az új pedig felerősödik. És ha már maradéktalanul nem is voltam megelégedve a Risen 2 zenei felhozatalával, a szinkronokkal és a környezeti zajokkal kapcsolatban elismerően kell szólnom. Kevés olyan alkotás van, amiben ilyen korrektek a szinkronok.
Ugyanis a frakciók eltérő beszédstílussal rendelkeznek, az inkvizítorok kimérten, udvariasan és teljesen érthetően beszélnek, a bennszülöttek azonban számos esetben az anyanyelvükön szólalnak meg (amit nem is feliratoznak angolul, így még inkább érezzük, valóban egy bennszülött törzzsel léptünk kapcsolatba), ám mikor angolul szólalnak meg, még akkor is igen erős akcentussal teszik ezt! Sokszor a feliratot kellett olvasnom, hogy értsem, mit is akar a tudtomra hozni az adott illető. A végére hagytam a kalózokat, ugyanis e csoport számos alkalommal nevettetett meg a kommunikációs stílusával. Elharapják a szavak végét, és mintha „tájszólásuk" lenne, így egy meglehetősen érdekes hangzásban tetszelegnek a velük folytatott beszélgetések. Említésre méltóak a káromkodásaik is, nem azért, mert ez iránt a stílus iránt oly nagy örömet érzek, hanem mert egyszerűen oly mókás módon teszik, hogy az ember elmosolyodik rajta.
Például Jaffar, a gnóm kalóz egy hatalmas figura! Minden egyes vele folytatott beszélgetés során mond valamit, amit megmosolyog az ember fia, ilyen például a „Hajó nélkül a kapitány, b*szhatja a kapitány!" Mi, ha nem ez a zsenialitás?

A végső megmérettetés

Alapvetően a Risen 2 hozza az elvárt minőséget, ám akik vizuális tekintetben forradalmat várnak, csalódni fognak! Nem csúnya a grafika, de bizony néhol már látszik, hogy nem egy mai grafikus motor hajtja a programot. Ha most értékelnem kellene, akkor nyolc pontot adnék rá, mert bizony itt-ott vannak apróbb sebek. Ilyen az ugrás és a mászás, melyek a hét évvel ezelőtti minőséget idézik, a képfrissítés terén is akadnak gondok, de ezek eltörpülnek amellett a script hiba mellett, mely miatt egy igen fontos küldetést buktam! Ezért egy adott részhez vissza kellett töltenem az állást, aminek köszönhetően 4 órával kellett visszább mennem, hogy teljesíteni tudjam a missziót. Igaz, ezek csak apróságok, méghozzá olyan apróságok, amiket a megjelenésig még orvosolni lehet, illetve azalatt a 35-40 óra alatt, míg végigvittem a sztorit, csupán ezen néhány bakit véltem felfedezni, ami egy előzetes verzióhoz mérten egész korrekt!

A Risen 2: Dark Waters augusztusban jelenik meg PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra egyaránt, beszerzése pedig mindenképpen javallott a stílus kedvelőinek!

Kronnas



BEMUTATÓ

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

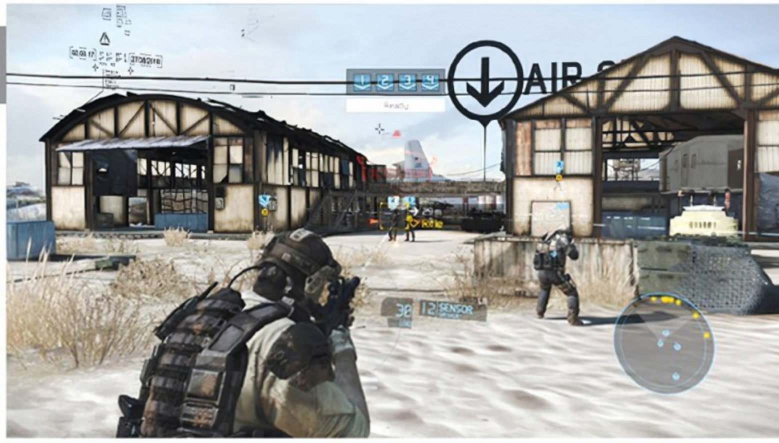


A Ghost Recon-sorozat új felvonása, a Future Soldier ezúttal talán kissé túlságosan is a „future" felé vitte az irányt, noha éppenséggel már az Advanced Warfighter sem szűkölködött az ultramodern csúcstechnológiákban – de utóbbi valamennyire azért mégis megmaradt a realitás talaján. Tom Clancy Ghost Recon-szériájában azonban immáron olyan felszerelésekkel és fegyverekkel találkozhatunk, melyeknek kivitelezése még épphogy csak az elméleti tervezőasztalon szerepel.
Gondolok itt többek között arra a megsemmisítő erőre, melynek köszönhetően a Ubisoft úgy hirdette a játékot, hogy a katonák kvázi „két lábon járó F16"-osokká válnak: kibernetikus technológiák, exocsontváz (lejjebb lesz róla szó), vagy álcázó „camo" ruha, a Predator példája nyomán.
Ilyen öltözéknek például eddig egyetlen észszerű alternatívája létezik – minekután nem igen tudtak megoldást találni olyan anyagra, ami ily módon képes lenne megtörni a fényt –, mégpedig, hogy a speciális öltözéken rengeteg kis nanokamerát helyeznek el, melyekkel a „túloldalon" látható képet vetítik az öltözék felénk eső oldalára.
Okos elgondolás – a tervezőasztalon legalábbis: irdatlan költséggel és pláne nem sorozatgyártással, a nem túl távoli jövőben, már amennyire a Discovery Channelnek hinni lehet.
Az alapfelállás nem túl realisztikus tehát, kissé a science fiction felé viszi az irányvonalat, ami egy hasonszőrű realisztikus taktikai shooternél talán kissé újító, na de konzolos berkekben hogyan is róhatnánk fel az ilyesmit negatívumnak? Egy futurisztikus taktikai egység, amit ott és csakis ott vetnek be, ahol semmilyen más csapat nem lenne képes helytállni.
Észrevétlenül beszivárogni, majd sebészi pontossággal végrehajtani az összehangolt műveletet, ahol egy emberi élet sokszor csak egy szimpla gombnyomáson áll vagy bukik (*„hostile down"*).
A Ubisoft minden bizonnyal némi vérfrissítést kívánt vinni a szériába, nem csak a jövőbeli (teoretikusan egyszer majd kivitelezhető, vagy abszolút fiction jellegű) technológiák felhozatalával, de a sokkal szabadabb játékmenettel is visszavettek a szigorúan vett taktikai gameplay-ből.
A Future Soldiert okkal inkább érezhetjük „játéknak", és úgy érzem, az igen változatos küldetéscsokor is alá kívánja rendelni magát a történetorientált, scriptelt átvezetőkkel tömött irányvonalnak, tele laza dumájú zsoldosokkal, amire jó például szolgál nem csak a modernebb Call of Duty-széria, de akár a tavalyi Medal of Honor is.
Tarkán virágzó erdők-mezők, hatalmas homokvihar a sivatagban, Lost Planetes feeling a hómezőkön, egy rakétás minimech kísérővel, éjszakai küldetés egy hangos reptéren, majd egy kis moszkvai életérzés a színes belváros utcáin stb… minden küldetés valami újabb élmény, egészen új kihívásokkal, egészen új fegyverekkel és harci helyzetekkel. Leginkább ezt éreztem kezdettől a stuff legimpozánsabb húzóerejének, és eddig még alig a kampány felébe tekinthettem csak bele.
A játékos legyőzhetetlennek érezheti magát négyszemélyes kis hadseregével, minden újabb kihívásnál szabadon válogathat a futurisztikus felszerelés repertoárjából, megoldást találva az aktuális akadályra.
Sok esetben pedig maga a barbár tűzharc sem egy utolsó megoldás – még ha nem is túl konstruktív alternatíva, de annál látványosabb és feelingesebb.
A fedezékrendszer továbbra is kiválóan működik, de sajnos (vagy szerencsére, ki-ki döntse el maga) rombolható; a fegyverek rendkívül realisztikusak, érezni a visszarúgást, az erejüket, némelyik szór, némelyik halálosan pontos; extra autentikus újításként pedig végre a megsorozott fedezék mögött is ugyanúgy remeg alattunk a talaj, egyszerűen érezni a golyók záporát.
Sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek a közelharcok feelinges kivitelezésére, ahol sok esetben némi Gears of War-utánérzésem támadt: itt jön csak ki igazán a csúcsmodern fegyvereink erőssége.









Az akciódús közjátékok intenzitását és hangulatát pedig még inkább fokozza, hogy már nem kell külön parancsokat osztogatni a társainknak, hiszen azok maguktól is tökéletesen tudják a dolgukat, akár ilyen forró helyzetekben is.
Felszerelésünk fontos része az ún. exocsontváz, egy váz, mely testünkhöz igazodva nagyobb erőkifejtésre tesz minket képessé, nem csak terepen, az állóképesség növelésének érdekében, de akár a 20-30kg-os, vagy még nehezebb felszerelés cipelése esetén is. Hasonló elgondolással készültek Jax (Mortal Kombat) kibernetikus karjai, melyekkel szupererős ütésekre képes, ám a valóságban a technológia még csak nagyon kezdetleges elméleti fázisban létezik, egyelőre elég kényelmetlen, és nem túl praktikus, ormótlan formában.
Még nem is túl dinamikus, ráadásul a hosszú távú energiaellátással is gondok akadnak. Itt a Future Soldierben azonban mindez nem akadály, tökéletes és bevetésre kész, általa a csapat pedig ugyanolyan agilis, mintha csak könnyed terepruhát viselne.
A négy különböző osztály más és más jellegzetességgel bír, és mindegyik felszerelése személyre kalibrálható, méghozzá igen nagy szabadsággal, de az egyszerűség kedvéért persze mindig létezik egy alapvető összeállítás. Érdekességképpen az osztályokat kombinálni is lehet, azaz a csapat vezetőjétől átvehetik a többiek a jellemző tulajdonságokat, ami főleg a multiplayerben adhat jópofa, de főleg hasznos eredményeket.
A felderítő (Recon) legfőbb erénye egyértelműen az álcázó ruha, mely ugyan nem tökéletes, hisz gyors haladásnál felfedhetjük magunkat, de megfelelő körülmények között a terep adottságait kihasználva szinte láthatatlanokká válhatunk.
Egy külön indikátor jelzi, ha fennáll a veszélye, hogy észrevesznek minket (vagy a kis távirányítású megfigyelő minidrónt), ezen esetben pedig nincs más hátra, mint minél előbb likvidálni az ellent.
Sajnos egyes titkos küldetésekben a riadó fújása egyben kényszerű restartot is jelent. Az ilyen jellegű láthatósági jelzőrendszer egyébként nem számít újdonságnak, legfeljebb a Ghost Recon-sorozaton belül, ugyanis tapasztalhattunk rá példát, akár már 14 éve is, mondjuk a Tenchuban.
A nehézfegyveres (Commando) erőssége ezzel szemben egyértelműen a tűzerőre lett kiélezve, ami nem csak az alapfegyverére igaz, de ezt megspékelve még egy vállról indítható rakétavetővel is fel lett szerelve, azzal akár egyszerre több célpontot is likvidálva – tiszta Iron Man!
A mérnök (Engineer) egyik különlegessége a hordozható EMP fegyver, melyről már rengeteget hallhattunk a filmekben és játékokban. Akinek még rémlik, az EMP, azaz elektromágneses pulzus egy olyan „fegyver", mely átmenetileg (vagy végleg) minden elektromos szerkezetet gallyra vág.
A jelenséget először az atombombáknál figyelték meg, az ún. EMP bombák pedig lényegében atombombák pusztító hatás nélkül, így kizárólag az elektromos szerkezetekre vannak hatással, emberi áldozatok nélkül (no persze, ha valaki peacemakert hord, az inkább ne legyen a közelben).
Ilyen kütyüvel iktatták ki a terrorelhárítási központot is a 24 nyolcadik évadjában (Jack Bauer rulez). Hordozható formában kérdéses, hogy mennyire megoldható a valóságban, mindenesetre itt kétségkívül kiváló kiegészítő a küldetések során.
A mérnök hasznos kis kütyüje a távvezérlésű minidrón, mellyel levegőben szállva, vagy a földön gurulva könnyűszerrel felderíthetjük a terepet, majd kiszúrhatjuk és megjelölhetjük csapatunk számára az ellenséget.
Végül pedig ott van még nekünk a mesterlövész (Sniper), melynek igazi erősségét talán felesleges is lenne ecsetelni, mindamellett hadd említsem meg egyik extra képességét, miszerint egy speciális „szívverés-detektorral" képes kiszúrni az ellenfelek pozícióját a közelben. Ennyit lehetett eddig megtudni a különböző osztályokról, de ha minden igaz, a teljes játékban még várhatnak ránk további meglepetések.
A mechanika a teljes kampány során maximálisan igazodik a kooperatív jelleghez, és reméljük, az egész sztorimódot is végig lehet majd tolni négyesben, nem csak konkrét pályákat. Mindenesetre a jelek szerint mindez single-ben is nagyon hangulatos lesz, pláne, hogy az egymásra épülő küldetésekben minden újabb kis speciális kütyüre szükség lesz, így folyamatosan minden cuccunk kezelését könnyedén megtanulhatjuk, és garantálom, hogy örömmel használjuk is azokat.
A leghasznosabb csapatjátékos művelet az ún. „sync shot", azaz a szinkronlövés.
Mivel csapatunk négy tagból áll, így egyszerre összesen négy ellenfelet jelölhetünk meg, majd a tüzelésünkkel jelt adva társaink velünk egyszerre szedik le a másik három rosszfiút. Három kijelölt ellenség esetén még csak meg sem kell húznunk a ravaszt, elég csak tűzparancsot adni, ami főleg azért is hasznos, mert így kényelmesen, a távvezérlésű drón segítségével is kijelölhetjük őket, majd hármasával megtisztíthatjuk a teljes terepet, közben utasításokat adva társainknak.
Természetesen taktikusan érdemes eljárni, sőt a szigorúan lopakodós küldetéseknél pont az a kihívás, hogy bármennyien is vannak a terepen (akár egy bő tucatnyian elszórva), senki se tudjon riadót fújni, amíg mindenki likvidálva nem lett.
Így például célszerű a sötétben elkószáló, vagy a tetőn strázsáló őrökkel kezdeni, nehogy a többiek kiszúrják, vajon mi a búbánattól csuklott össze a társuk.







Egyébiránt nem csak tűzerővel végezhetünk kiszemelt áldozatainkkal, hanem mögéjük lopózva különböző technikákkal ki is végezhetjük őket (persze scriptelt formában).
A történet a főszereplő Kozak, és három társának (Pepper, Bones, valamint 30k) irányítását veszi át. Ők a speciális, négyszemélyes (találó elnevezésű) Ghost csapat, őket küldik azokra a bevetésekre, melyeken futurisztikus felszerelésüknek valamint speciális kiképzésüknek hála senki és semmi más nem képes helytállni, ám ők igen, és nem is akárhogy. Az átvezetőknek köszönhetően némi karakteres szál is bekerül a sztoriba, de nagyobb mélységeket ne reméljünk – némi laza szövegű közjátékkal mindössze csupán halovány érzését keltik bennünk, hogy nem egy szokványos, szimpla taktikai küldetéscsomagról van itt szó.
Háttértörténettel is szolgálnak azért, miszerint extrém nacionalista eszméket valló úriemberek veszik át a hatalmat az orosz földön, így mint ahogy a Hidegháború során mindannyiszor, újfent kitöréssel fenyeget a harmadik világháború, amit a Ghost csapat hivatott megakadályozni.
A Ubisoft szerint a 12 óra játékidőt ígérő összesen 14 küldetés során nem csak Oroszországba, de Afganisztánba, Nigériába és Norvégiába is elvezet a sorsunk, így tényleg rendkívül változatos küldetéspakkot nyomnak a képünkbe. Külön érdekesség a hasonszőrű populáris shooterek példájára, hogy ideig-óráig csapatunkon kívüli konkrét karakterek, például civilek vagy más szolgálatban lévő személyek irányítását is átvehetjük, afféle alküldetések gyanánt, hogy minél jobban beleélhessük magunkat a történetbe, és azon belül minél jobban átérezzük az abban lévő drámai eseményeket.
Kisebb-nagyobb bugok egyelőre még előfordulhatnak, némelyikük kissé viccesre is sikeredett, sőt egy részükről maguk a fejlesztők is tájékoztattak, de Pre Alpha verzió révén nem igazán érdemes komolyabb szót fecsérelni ezekre, hiszen még lesz idő korrigálni a hibákat. Ez igaz az egyesek szerint olykor nem túl látványos vizualitásra is (én inkább úgy mondanám, picit steril lett), de véleményem szerint a színhelyek változatossága, valamint a számos apró kis részlet már most is kiérdemel egy dicséretet.
Ám ha mindezen még tupíroznak is, beleértve a kissé lineáris játékmenetet, akkor csakis szuperlatívuszokban beszélhetünk a legújabb Tom Clancy adalékról.
A Future Soldierrel kétség kívül kissé elkanyarodtak a Ghost Recon-széria irányvonalától, és úgy érzem, azt a sokféle extra opció kissé túlságosan is automatizálttá tette, ezáltal a mechanika még dinamikusabb és „casualebb". Ez jó hír a játékos társadalomnak úgy általában, de talán kissé rossz(?) a GR-veteránoknak.
A hangulat azonban mindig is döntő tényező volt a profizmussal szemben, így példának okáért hiába tarolt annak idején az Xbox360 debütjénél a technikailag szinte tökéletesre sikerült Ghost Recon: Advanced Warfighter, stílusánál fogva egész egyszerűen rétegjáték maradt, magas értékelések ide vagy oda, és a még impozánsabb GRAW 2 sem lett túl populáris.
Ezzel szemben a sokak szerint bughegyekkel tömött Call of Duty 2 rövid időn belül meglepően domináns népszerűségre tett szert, az Advanced Warfighterhez képest nagyságrendekkel(!) szerényebb online/offline multipay lehetőségei ellenére is, vajon miért? Költői kérdés természetesen, de tudjuk a választ…
A Future Soldier persze véletlenül sem Casual, még ha profi taktikai shooternek már nem is mondható száz százalékig, de mindenképpen részletes, és maximálisan multiplayer orientált.
A nehézségi szintek megfelelő beállításával, valamint a részletes kalibráló módokkal a veteránok is biztosan megtalálják majd benne a számításukat, még ha kevésbé is tűnik majd hardcore-nak – mindössze egy jóval tágabb réteget kíván megszólítani.
Az előjelek mindenesetre kiválóak, a rengeteg futurisztikus újdonság már eleve remek táptalajul szolgál egy újabb epizódhoz, de a Future Soldier legnagyobb erénye szerintem kétségkívül a sok-sok változatos küldetés, így május végén a széria az eddigiek alapján újfent méltó utóddal bővülhet.

Krisz

Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier

Multiplayer Beta



Krisz sok mindent elárult az előző három oldalon a hazai forgalmazótól kapott preview lemezen lévő hat pálya, illetve úgy egyébként a Future Soldiert jellemző elemek kapcsán, azonban egy valamiről nem nagyon volt szó a bemutatóban (nem véletlenül): ez pedig a multiplayer.
Az a szegmens, amely manapság rengeteg videojátékot már önmagában, mindenféle egyszemélyes kampány nélkül is képes eladni. Kérdés persze, hogy egy eredetileg ennyire összetett, taktikus shooternél, mint a Ghost Recon-széria (vagy akár a Rainbow Six), mennyire számít a kooperatív kampányon kívüli netes harc, ám a bétateszttel eltöltött néhány hét után úgy gondolom, hogy a válasz egy része már benne is van a kérdésben. A lényeg pedig az „eredetileg" részben van. Ugyanis a Ghost Recon rendszere az új epizóddal kicsi változáson esik át, az új irányvonalhoz pedig a tapasztaltak tükrében a multi még inkább igazodik.
Az április végén elindult Beta (amelybe kapott kóddal, vagy a Splinter Cell utolsó részével lehetett becsatlakozni) két játékmódot és két pályát tartalmazott.
Ezeken kívül lehetőségünk nyílt a kasztok és fejlesztések kipróbálására.

Először nézzük a pályákat és játékmódokat. Előbbiek a Pipeline és a Mill. A Pipeline egy piszkos-sárga árnyalatú, szűk utcákkal teletűzdelt koszos városrész, ahol beugrók, lépcsők, egyéb rejtekhelyek nehezítik az akciót, ezzel kedvezve a modern háborús FPS-ek által sikerre vitt gyors és durva akciók rajongóinak, míg a zöldes-barnás színezetű Mill inkább a klasszikus GR-érát idézi. Kisvárosi stílusban elszórva elhelyezett épületek, sok ződség', híd és patakmeder, amik együttesen lehetőséget biztosítan(án)ak a megfontolt, taktikus, lopakodós akcióhoz.
A játékmódok (Conflict és Saboteur) tipikusan csapatorientált küzdelmeket követelnének meg: az egyikben az adott célszerkezeteket kell meghekkelni adott időintervallum alatt, majd újabb időtartamig védeni azokat, míg a másiknál a bomba megszerzése a cél, amit az adott területre kell vinni.

Talán feltűnt, hogy többször is feltételes módot alkalmaztam, ami nem is véletlen, ugyanis mindezen elképzelések jól működnek elméletben, ám a gyakorlat már kicsit mást mutat. Az hagyján, hogy a legtöbb játékos marhára nem a feladatra koncentrál (ehhez már a CoD egyes játékmódjai alatt is hozzászoktam), és csak a killek számára gyúr rá, hogy aztán lehessen büszkélkedni az e-pénisz növekedésével, de az már kifejezetten irritáló, ha a támogatás helyett még hátráltatnak is, vagy éppen simán elszalad közöttük és mellettük az ellenfél, mialatt én éppen a feladatot hajtanám végre, ők meg rusholva rohangálnak, mint kergemarhák a hamburgeres irányába.
Az persze már nem meglepő ezek után, hogy a másik csapat játékosai nulla erőbedobással szednek le ezalatt, sőt társaim fittyet hánynak még arra is, ha valamelyik ellenségünk lebénít a sokkolóval, majd utána ott áll felettem, hogy némi technikai virtuozitást követően a teljes csapatom minden mozgása és tagja láthatóvá váljon a másik frakció számára. Neeemszááááámíít.
Igen, ilyet is lehet amúgy csinálni, sőt lehet szenzorokat dobálni, meg drónokat kiküldeni, ami aztán végképp megöli a lopakodós és taktikázós akciót, hogy aztán agyatlan tömegmészárlássá alakítsa azt.

Mindenki rohan előre, a fedezéket pedig még csak-csak használják, de sokkal többre a nagyátlag nem képes. Tisztelet a kivételnek.

A szintlépés és fejlesztés nem különösebben számít, legalábbis a bétában alig jött valami (kaptunk négy-négy maszkot és fegyvert – talán a végleges verzióban már ennek a lehetőségnek is lesz értelme) extra ezzel kapcsolatban, ráadásként a kasztok különbségei sem igazán jöttek elő a két-három hét alatt, vagy legalábbis a játékostársak nem nagyon igyekeztek az előnyök kicsikarására.
Nekem meg nem nagyon nyílt erre lehetőségem a korábban leírtak miatt – egy idő után feladtam a szélmalomharcot, és beálltam én is lövöldözni.

A grafika átlagos környéki, jelenlegi állapotában nem nyűgözött le, viszont a mozgások nagyon jól néznek ki, és minimális camo itt is jár a sznájpereknek (ha a balanszt elszúrják, ettől lesz vége a normális multinak), ellenben a fegyverek szórása néha elég fura.
Bug is volt bőven, mint például falba ragadás (a fazon onnan lőtt ki mindenkit, mert nem lehetett sebezni), de leglátványosabb az volt, mikor azt vettem észre, hogy mindenki áll egyhelyben, még az ellenfelek is: kiderült, valahogy befagyasztotta a pályára a program, és onnan már csak egy gépújraindítással tudtam kijönni, ráadásul ez nem egyszer fordult elő.

Nem mondom, hogy a béta alapján a multi élvezhetetlen, ám nem is hozza azt a stílust, ami a sorozathoz igazán illene, és ami kiemelné a konkurensek rengetegéből a GR-t (Idáig eleve nem voltak ilyen módok, csak co-op… most akkor minek, muszáj beállni a sorba?), ráadásul a technikai megvalósítással is vannak problémák.

Remélhetőleg a megjelenésig még lesz változtatás, és akkor eleve jobb lesz az eredmény is, de arra nem árt előre felkészülni, hogy ismert, megbízható társak hiányában a taktikus, óvatos lövölde könnyen gyors, hit-orientált akcióvá válhat. A béta alapján legalábbis ez nagyon valószínű.

Böjtös Gábor



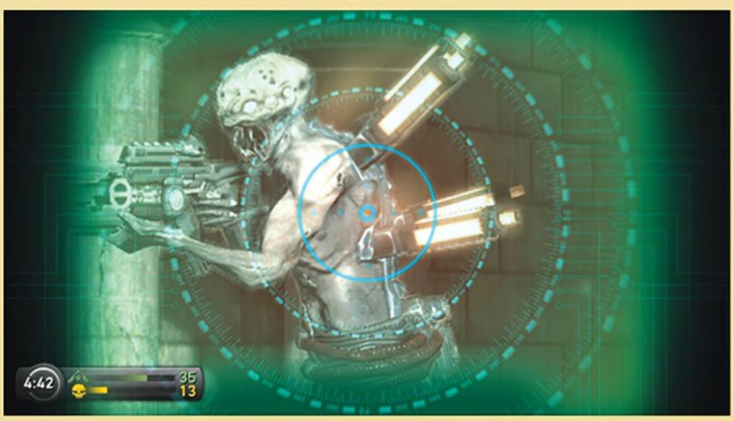
RESISTANCE
BURNING SKIES





Nyár legelején, vagyis napra pontosan június 1-én kerül a boltok polcaira a PlayStation-exkluzív játékszéria, a Resistance-sorozat legújabb felvonása, immáron PS Vitára. A Sony mobilis szórakoztató centrumára érkező anyag a korábbi – PSP-re kiadott – állomással szemben ezúttal az asztali gépen már megszokott, saját szemszöges lövöldék sorába áll be.
Az anyag előzetesébe még április közepén sikerült mélyebb betekintést nyernem, köszönhetően a Sony magyarországi képviseletének. A stuff teljes körű tesztjére még várni kell, ám az alábbiakban az első élményekről nyújtunk beszámolót.
Ha valaki nem ismerné a sorozatot, annak elmondanám, hogy az Insomniac Games által PS3-mon elindított sci-fi FPS progiban a földet egy kíméletlen idegen faj, a Chimera szállja meg. A készítők átírva a történelmet az '50-es évekbe helyezték a sztorit, ezáltal az idegen technológiákat felvonultató fegyverarzenál mellett korhű karabélyok fejlesztett változataival is harcba lehet szállni a galaxis hódítói ellen. A Vita piacra kerülését megelőzően, a bevezető kampány során többször is elhangzott, hogy a PSP-vel ellentétben ezen a konzolon már tökéletes élményt fognak nyújtani az FPS-játékok. Ezt észben tartva már szinte tűkön ülve vártam, hogy handheld fronton a gyakorlatban is megtapasztalhassam az analógkarok által biztosított kényelmet és precizitást.
Az ígéret igaz volt: az irányítás egy álom, játszi könnyedséggel sajátítható el gyakorlatilag másodpercek alatt, így ebben a tekintetben a szoftver 100%-ig nyújtja a nagygépes változatokban megszokott minőséget. A készülék speciális tulajdonságai közül a játék előzetes verziója az érintőképernyőt használta, méghozzá igen aktív módon. A dolog rendkívül egyszerűen és olajozottan működik: a kijelzőn látható (mondjuk) gránát (többféle lehet) ikonra kell tapintanod, majd az ujjadat arra a pontra húznod, amerre szeretnéd, hogy repüljön a pusztító eszköz.
A szériában klasszikusnak számító, célkövető lőszereket ontó Bullseye nyomkövetőjét is hasonló módszerrel kell aktiválni, vagyis ha ez a fegyver van a kezedben, akkor az ellenfélre kell rábökni a kijelzőn.
A falakon átlátó és át is lövő Augerrel a másodlagos funkciót betöltő energiapajzsot tudod a kijelzőn aktivizálni. Ennek a megoldása tetszett számomra a legjobban, mivel itt két ujjal kell magad előtt úgymond széthúzni az energiapajzsot. Egyébként szinte mindegyik fegyvernek van olyan funkciója, amit nem a tradicionálisnak számító gombokkal kell életbe léptetni.
Az imént elhangzottakkal együtt a következő szembetűnő újdonságot számomra a sztori és a főszereplő szolgáltatta, ugyanis a saga történetében először nem egy harcedzett, háborús veteránt fogsz irányítani, hanem egy tűzoltót. Tom Riley szinte naponta vívott harcokat a lángnyelvekkel, és mentett meg sok-sok életet, ám soha, egyetlen csatájának sem volt még akkora tétje, mint most, az idegenek ellen vívott küzdelemben. Legalábbis ezt kívánta velem elhitetni a game-et fejlesztő Nihilistic Software (PlayStation Move Heroes), ám a – cikk írásától számított – bő egy hónap múlva debütáló anyag ebben a formájában még igen távol ált a fenti képtől.
Miért is? Üde színfoltként hatott számomra, hogy tűzoltóként nem egyszer kellett a bajbajutottakon segítenem, égő házakból kimenekítenem a pórul jártakat.
A Nihilistic Software ezeket a szekvenciákat vegyítette a játék gerincét adó harci lövöldözős részekkel. Sajnos azonban a számozott epizódok sokszor monumentális jelenetei valahogy ebből az anyagól eltűntek. Azt gondolom, hogy egy asztali konzolon elindított sorozat minőségét igen nagy kihívás lehet reprodukálni egy hordozható masinán, még ha az jelen esetben a PS Vita is. Ennek persze ellentmond az Uncharted: Golden Abyss, ami nyitócím mivolta ellenére amellett, hogy áll-leejtően fest, még tartalmában is hozza a nagytestvéren elérhető részek színvonalát.
Ezzel szemben a Resistance: Burning Skies előzetese látványban és audio téren jelentősen elmarad a korábbi FPS epizódoktól, sőt a Vita felhozatalában sem tud bekerülni az élvonalba, jóindulattal is csak a középmezőnyt képviseli. A helyszínek felépítése igen egysíkú és üres, minimális berendezési tárgy, illetve látványosság van csak jelen, amit tetéz a textúrák alacsony felbontása, és a speciális effektek szinte teljes hiánya. Pozitívumként viszont ki kell emelnem, hogy a képfrissítés kiváló, egyszer sem akadt meg a game. Az előzetes számomra vegyes képet adott a játékról, kíváncsian várom a megjelenést.

Foxhound





NYEREMÉNYJÁTÉK

Tisztelt Olvasóink!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszaélések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a válaszokat írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. **Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!** A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő **2012. június 4.** Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 4-én adtok fel, az is érvényesnek számít. Csak az újságból kivágott kupont fogadjuk el!
Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett. A borítékra írjátok rá : "NYEREMÉNYJÁTÉK".
A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.



Varázslatok, mesebeli helyszínek és szörnyek, főzetek alkalmazása – és mindez a PlayStation Move segítségével. Amennyiben felkeltette az érdeklődésed az ebben a számban leközölt bemutatónk (14. oldal), és szeretnél egy saját példányt birtokolni kevesebb, mint egy hónappal a megjelenés után, akkor ne habozz, küldjed el a megfejtést, és megnyerheted a két darab játék egyikét.

Sorolj fel három PS3-exkluzív Move-os játékot!

A játékokat köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!



A maga idejében a Warhawk kifejezetten kellemes darab volt, amely a neten kínált nagyszabású csatákat az ember-ember elleni küzdelmekre vágyóknak. Jól is mutatott, a rendszere is el lett találva, rengeteg órát bele lehetett ölni. A Starhawk ezt a hagyományt folytatja, csak éppen az űrbe helyezve az akciót. Szeretnéd, ha a két felajánlott példány közül az egyik nálad kötne ki? Válaszolj a kérdésre, és lehet, a szerencse rád mosolyog.

Mi volt a címe a Sony másik nagy online játszható háborús címének, amely leginkább az egyszerre jelen lévő játékosok hatalmas mennyiségével lett beharangozva?

A játékokat köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!



Az Éhezők viadala, Futótűz, A kiválasztott. Suzanne Collins regényei kifejezetten érdekes olvasmánynak mutatkoznak, miközben nem kevés gondolatébresztő pillanattal rendelkeznek. A 75. oldalon bővebben is olvashatsz a trilógiáról, amelyből az Agave kiadó jóvoltából kettő darabot (avagy mindhárom kötet jár két olvasónknak is) tudunk kisorsolni a helyes válaszadók között.

Írj meg három regénycímet a kiadó kínálatából (a sorsolásra váró trilógiát nem fogadjuk el)!

A könyveket köszönjük az Agave Könyvek Kft.-nek!



Kalózok, végtelen tengerek, változatos élővilágot és vegetációt felmutató szigetek. A Dark Waters elég izgalmasnak ígérkezik, és talán kiköszörüli az első epizódnak köszönhetően a Risen-címen esett csorbát. Játékot ugyan nem tudunk biztosítani, de egy rakás csecsebecséből álló Risen 2-csomagot (poszter, medál, zenei CD stb.) annál inkább. Gyűjtő vagy és szereted a különleges kiegészítőket? Itt a lehetőség a szobád feldíszítésére.

Kronnas hány pontot adott volna a játékra annak jelenlegi állapotában a 20. oldalon található bemutatóban?

Az ajándékcsomagot köszönjük a CNG.hu Kft.-nek!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Tekken Hybrid-játékot nyertek: Juhász Kinga (Budapest), Sallai Gusztáv (Budapest), Szűcs Tamás (Székesfehérvár)
Vaják-könyvet nyert: Dr. Csonka Balázs (Salgótarján)
Sine Mora-játékot nyertek: Pallér Vilmos (Szolnok), Perl Máté (Eger)
Resident Evil: Operation Raccoon City-játékot nyertek: Barta Andrea (Budapest), Zalavári Tamás (Budapest)

MEGVETTEM A KONZOL MAGAZINT! KONZOL magazin

ELŐFIZETÉS

Új!

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Eláruljuk!

Ajándék nélkül:

12 lapszám — Postával: **8.900 Ft!** — Console Corner: **6.500 Ft!** ***

6 lapszám — Postával: **4.900 Ft!** — Console Corner: **3.500 Ft!** ***

Ajándékkal:

12 lapszám — Postával: **12.900 Ft!** — Console Corner: **10.900 Ft!** ***

Megéri mert:

-pénzt spórolsz vele
-nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
-alkalmanként extra letölthető tar talmakat adunk
*-két korábbi lapszámot ingyen kikül dünk neked**
*-amennyiben ajándékkal kéred, a Console Cornerben az árkülönbség dupláját vásárolhatod le***





Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** Ajándék választása esetén 8.000 Forint értékben vásárolhatsz a Console Cornerben (a kupont bármilyen termékre beszámíttatha-tod, sőt szállítás esetén annak az árát is fedezheted vele)!
*** A magazin személyes átvétele a Console Corner üzletében!

Konzol Magyarország Kft. Futárszolgálat

Tisztelt Gamerek, kedves Játékosok!



Nem bíztok a postai szolgáltatásban, amikor játékaitokat adjátok el, cserélitek, veszitek egymás között? Túl hosszú az átfutási idő, túl körülményes a rendszer?

Mi egyszerű megoldást tudunk a problémátokra:

Amennyiben a Console Cornerben 16 óráig leadjátok a játékotokat és megrendelitek szolgáltatásunkat, már másnap kimegyünk az adott címre, és még aznap este (legkésőbb másnap, bármikor) átvehetitek a Console Cornerben a cserébe kapott játékot, vagy a saját programotokért kapott anyagiakat.
Nem kell mást tennetek, minthogy egy borítékba – amire ráírtátok a címzett nevét, címét és telefonszámát – betegyétek a szállítandó terméket, és odaadjátok azt a Console Corner dolgozóinak.
Minden kérdésetekre választ kaphattok tőlük, illetve a szolgáltatás megrendelését is náluk intézhetitek, vagy megtehetitek azt e-mail címünkön is.
A fuvar díja 2 kilogrammig 1000 Forint, amely súly feletti szállítás esetén a díjszabásról érdeklődjetek a fentebb említett módon.
A fizetést a Cornerben tudjátok intézni, erről számlát is kaptok, illetve az is megoldható, hogy ha eladtok, a termék díját a futár átveszi a címzettől, és abból levonva a fuvar díját, az így maradt összeget adja le részetekre a boltban. Rugalmasan kezeljük kéréseiteket, és amiben tudunk, segítünk.

Vidéki megrendelőink esetében 1200 Ft-os áron, a megrendeléstől számított 4 napon belül tudjuk vállalni a csomagok kiszállítását.

Keressetek minket bátran, a Console Cornerben (1085 Budapest, Somogyi Béla utca 12. – www.consolecorner.hu), vagy a futar@konzol.eu címen.

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft** -os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***100 Ft***-tal olcsóban.

(A 18. számig ***599 Ft***-ért, a 19. számtól ***699 Ft***-ért.)

** Egy lapszám esetén 220 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*

1 Itt látható az adott írás típusa

2 ***Multiplayer:*** az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
VITA, PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

3 A tesztben szereplő játék megvásárolható , vagy megrendelhető a CONSOLE CORNER -ben. Előfordulhat, hogy az adott program a magazin megjelenéséig kifogy a raktárból, de érdeklődés esetén utánrendeléssel beszerzik a kívánt terméket.

4 A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!	5	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
9	Kötelező vétel, a hajad letesződ tőle!	4	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
8	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!	3	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
7	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.	2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
6	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.	1	Mi se értjük, miért tettük be…

5 ***Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:***
Böjtös Gábor, Dzsek, eszgé, Foxhound, Gyuricza Péter, JediEco, keviny, Krisz, Kronnas, Martin, Petúnia, rolmanus, sQr', Szasa, Veres Miki

6 A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

7 A játék címe

KÜLÖNVÉLEMÉNY

Itt a teszt szerzőjének véleményével ellentétes, vagy éppen a véleményét erősítő kiegészítést olvashatod egy másik írónk jóvoltából.

7 JÁTÉK CÍME 4 10

6 X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: ***THQ*** Fejlesztő: ***Volition Inc.***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő*** 2
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***
VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

5 Böjtös Gábor CONSOLE CORNER 3



„A lángok nem emésztik fel a múltat, csak még nagyobbá teszik felfelé kúszó árnyékát."

– Max Payne

„Azt látják bennem, amit látni akarnak..."

Élmények. Benyomások. Emlékek és pillanatok: mindazok, amik meghatározzák életünket és azt, ahogyan élünk. Boldog órák, napok, amikor szárnyalunk, lubickolunk, és úgy érezzük, miénk az egész világ. Mélypontok, sötét percek önmagunk árnyékának társaságában.
Mindannyian megjárjuk még életünkben a poklot és a mennyet: ezek azok a pontok, amik előidézik a változást. Van, aki vászonra viszi érzéseit, mások könyvet írnak: regényt, verset, esetleg forgatókönyvet. Igen, a művészetekről beszélek, ugyanis velünk született tulajdonság az, hogy szeretünk, akarunk látni, átélni, kapni egy kicsit abból a szeletből, amit mások megélnek... amiket mi még nem tapasztaltunk, nem tapasztalhattunk meg.

Én annak a híve vagyok, hogy a videojátékok nem csupán egyszerű szórakoztatásunkat képesek kiszolgálni: valamikor, még az ezredforduló előtt néhány tíz évvel talán így volt, de azóta sok minden megváltozott.
Mi is... és a virtuális világ is.
A forgatókönyvírók végre játszhatnak szereplőikkel, ugyanis a mai konzolok és számítógépek képesek megformálni az érzelmeket, képesek új univerzumokat felépíteni, amikbe tökéletesen bele tudjuk magunkat élni.
Megannyi példát tudnék mondani megállapításom igazolására, de épp elég, ha csak a Max Payne 3-ról mesélek most nektek: ugyanis engem ért a megtiszteltetés, hogy bemutassam a Rockstarhoz került franchise harmadik részét, ami jócskán túlmutat a műfaján.
Sokkal több, sokkal mélyebb társainál... s hogy mennyire teszi ezt erőltetve?
Nos, tízezernél is több leütés áll a rendelkezésemre, hogy erre a kérdésre választ találjunk.

Ám mielőtt rátérnék a(z egykori) nyomozó új ügyének kivesézésére, tekintsünk vissza a múltba. Még emlékszem, mekkora durranás volt Max Payne, mind karaktere és az egész játék is: a suliban mindenki erről beszélt (meg az első rész utolsó pályájának „fejtörőjéről" – akkoriban nem volt szokás a megjelenés másnapján walkthrough-kat írni).
Talán csak a legfiatalabb játékosok nem ismerhetik őt, de ha mégis így lenne T. Olvasó, akkor is találkozhattál az előzmények által megteremtett bullet time, avagy az



KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

Amikor megszólalt a jól ismert szomorkás zene, a hideg végigfutott a hátamon.
A Max Payne első két részét még én teszteltem anno, és imádtam mindkettőt.
Elragadott a film noir jelleg, a beteges utazások Max agyának legmélyére. A harmadik epizódból nekem pont ezek hiányoztak.
Van némi kiruccanás New Yorkba, de az sem ugyanaz már.
Elégedetlen azonban nem vagyok. A játék igazi akcióorgia, zseniális és hangulatos interaktív mozi, gyönyörű kivitelben.
Akár a tízest is megkaphatná. Akár...





időlassítós játékelem valamilyen kivetülésével. Bizony, a Remedy Entertainment úttörő vívmánya a dolog, ami azóta megszámlálhatatlanul sok szoftver alapját képezte, több-kevesebb sikerrel.
A Max Payne jó játék volt abban az időben, kimagaslóan szórakoztató, kellőképpen akciódús és újszerű, megfűszerezve némi sztorival egy rendőrről, aki az események felgöngyölítése közben elveszíti feleségét és gyermekét…

„Elvesztünk egy ősi fájdalom-vadonban…"

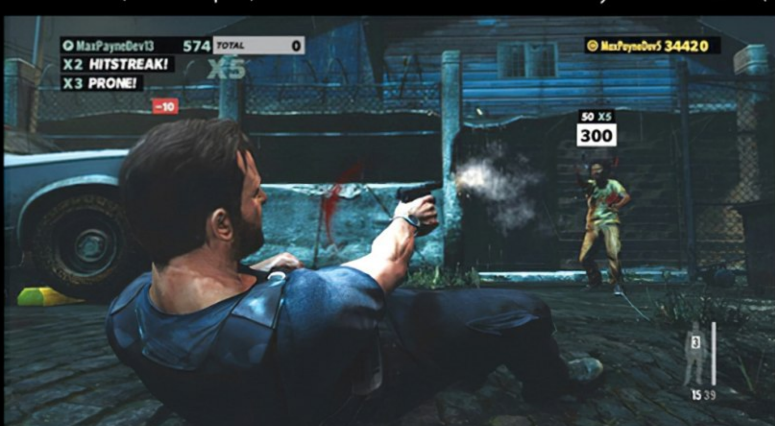
… s azóta eltelt kilenc év, ami minden tekintetben nyomott hagyott a programon és magán a sorozaton is egyaránt.
Szerintem ti is tudjátok, hogy kockázatos vállalkozás egy régi, jó nevet leporolni és folytatni a cselekményt, vagy remake-et készíteni belőle úgy, hogy a kor követelményeihez igazodva még maradjon valami az eredeti koncepcióból.
Leginkább az, amitől sikeres volt hajdan… úgy hiszem, elég, ha csak Duke bácsira gondolunk.
Nem csak én tartottam ettől: még jóval a tesztidőszak előtt sok barátommal beszélgettem, akik ugyan várták a Max Payne 3-at, mégis féltek attól, hogy amit kézhez kapnak, nem az a termék lesz, amibe anno beleszerettek. Bár a harmadik epizód nem a Remedy boszorkánykonyhájában készült, Oskari Hakkinen, a cég feje betekintést nyerhetett a játék egy korai verziójába, és amit akkor látott, megelégedéssel töltötte el.
Ő ezekkel a szavakkal méltatta a Rockstar Games-es srácokat: „Fantasztikus, ami elém tárult (ezen a napon)".

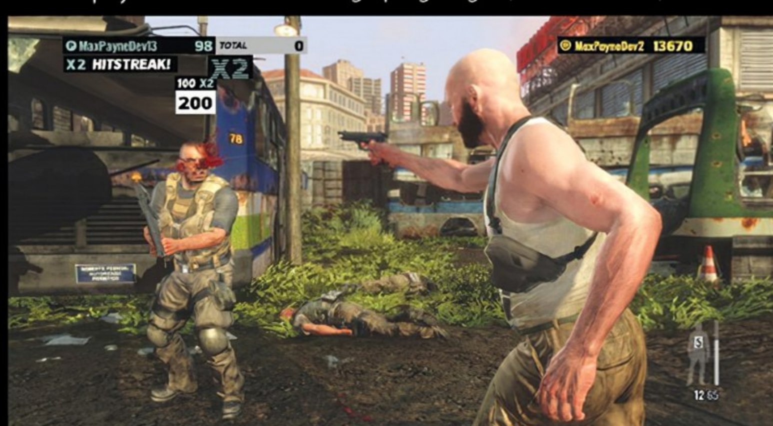
Szóval eltelt kilenc év, de ahogy mondtam, nem csak a mi életünkben: Max életében is. Elvesztett mindent, ami valaha is kedves volt a számára: a nejét és a gyermekét, a hitét az igazságszolgáltatásban és a bosszúban egyaránt. Otthagyta New Yorkot és önmagát is… elmenekült a fájdalmak elöl, Brazíliába.
A játékosok egy megtört embert ismerhetnek meg a Max Payne 3-ban, szinte egy porhüvelyt, aki alkohollal és fájdalomcsillapítókkal próbálja enyhíteni veszteségét. Felhagyott a rendőri munkával, lakást bérelt Sao Paulo nyomornegyedében, a napi üvegre valót pedig személyi testőrként keresi meg egy befolyásos családnál.
A felső tízezer krémjébe tartozó apa, a politikai körökben mozgó idősebb báty, a naiv, de ugyanakkor gyönyörű húg, a „playboy" fivér: a Rodrigo család fényűzése éles ellentétben áll Max mocskával szemben, ám a lány elrablása mindent felforgat. Payne egy olyan konspirációkkal teli ügybe keveredik, aminek végkimenetele ismét megváltoztatja az életét: a kérdés az, hogy a mélypontban önmagát találja-e meg, vagy koporsójának utolsó szegét.

„Áttörés a másik oldalra"

A program in medias res kezdéssel hajítja bele a fotelben ülő játékost az akció kellős közepébe: a nyitó snittekben a kopaszra nyírt Max – valószínűleg – Sao Paulo repülőterén egy a földön elevenen égő, félholt férfihez közeledik, kibiztosított fegyverrel, miközben az érzéseiről beszél. Hirtelen váltás és a felirat: pár héttel korábban. Ezt a poént már nem egyszer lőtték el videojátékban, viszont olyannal ritkán találkozunk, hogy a cselekményt menet közben (értsd: adott pályán vagy szituációban), mint megtörtént tényt kommentálná a főhős.
Ettől olyan érzést kelt bennünk a szoftver, mintha a történetben megbúvó csavarok csak felénk irányulnának ismeretlenként, de pontosan ennek a megoldásnak köszönhető az is, hogy komplexebb betekintést nyerünk a végigjátszás során. Nyakatekert mondat tudom, de nehéz körülírni ezeket a belső monológokat, mindenesetre a hatás nem marad el: a kudarcot kudarcra halmozó Max-et sajnálni fogjuk, a lány megmentésére pedig személyes ügyként tekintünk majd, ami hatalmas vehemenciával késztet arra, hogy a képernyő előtt maradjunk.

Ennek ellenére az első pár órában úgy gondoltam, hogy maga a sztori (és most szigorúan csak a történetre gondolok) kiszámítható lesz és klisétől teli. Nos, ebben igazam is lett – a tálalás viszont olyannyira dekoratív, hogy mindezt teljesen elfeledtette velem.
Ami legelőször szembetűnt, az a majdhogynem tökéletes audiovizuális élmény. Összességében a látványvilág korrekt és szemet gyönyörködtető, bár részleteiben akadnak elnagyolt tereptárgyak és alacsony felbontású textúrák itt-ott… viszont az is igaz, hogy ezeket csak azok veszik majd észre, akik direkt keresni is fogják.
A karakterek arca árulkodik érzelmeikről, mindenki a személyiségére jellemző mozgáskultúrával lett megalkotva, így az idősebbik fiú kimért és óvatos, diplomatikus, míg a bohém kölyök lezser és heves.
Max-en is meglátszik az elmúlt néhány év gyötrelme, és saját belső feszültsége, amire rátesz egy hatalmas lapáttal a szinkronszínész kitűnő munkája: tökéletes átéléssel szólal meg a poligonfigura, akiről elhisszük,









hogy valóban szörnyű dolgokon ment keresztül. De ugyanezt elmondhatom az összes többi szereplőről is, a különös effektek pedig csak tovább erősítik a mozis hatást: rengeteg átvezetőt és villogó fényjátékot láthatunk a Max Payne 3-ban, amitől filmszerűbb, történetorientáltabb lett a játék – de ezekről még később szót ejtek.

A játékmenetben is jócskán történtek változások, de szerencsére a Rockstar Games-nél tudták, mely szegmenseket kell fejleszteni ahhoz, hogy a termékük eladható és jó legyen a mai piacon, illetve a rajongók körében is. A bullet time természetesen most is jelen van (mondjuk anélkül igencsak foghíjas lett volna a program), kiegészítve és finomítva pár apróssággal. Ami számomra a legjobban tetszett, hogy az Euphoria fizikus motornak hála már nem lehet össze-vissza ugrándozni és vetődni: ha tereptárgyba ütközünk, vége az időlassításnak, ráadásul rosszabb helyzetbe keveredünk miatta, mivel még a földről is fel kell tápászkodnunk.
Sokkal jobban meg kell fontolnunk, mikor használjuk ezt a képességet, már csak azért is, mert ellenfeleink nem ostoba pixelhalmazok. Csak akkor bújnak ki a fedezők mögül, ha biztosak abban, hogy mi mozgásban vagyunk, tárat cserélünk, vagy ahogy említettem, bénázunk a padlón.
Továbbá Max se nem szuperkatona, se nem Bruce Willis golyóálló atlétában, ám ha kéznél van egy doboz aspirin, a game over és a checkpoint visszatöltése elkerülhető, ha lepuffantjuk a rosszarcú opponenst halálunk előtt, ami megjegyzem, egyáltalán nem egyszerű feladat. Egyrészt a játék komoly kihívásokat állít elénk, másrészt a kontrollt erőteljesen szokni kell: bár pár órát és néhány fejezetet követően az irányítás kézre áll, de mindenképpen javaslom, hogy az alapértelmezett érzékenységet állítsuk a duplájára, valamint kapcsoljuk ki a rásegítést. Higgyétek el, utóbbi nélkül sokkal élvezetesebb és szabadabb játékmenetben lesz részetek. Ráadásul ehhez az élményhez nagyban hozzájárul, hogy mindösszesen három fegyver lehet nálunk, figyelembe véve az emberi teherbíró képességet is: Max nem dugja a hátába a kalasnyikovot, ha pisztolyt vesz elő, hanem tovább hurcolja azt magával a másik kezében… ez pedig figyelemre méltó, a realitáshoz közeli megoldás!

A másik nagy újítás a fedezékrendszer bevezetése, ami ugyancsak kockázatos manőver volt a fejlesztők részéről, hiszen hasonló játékokban mindannyian tapasztaltunk már rosszul megírt kódsort. Ám ismét csak dicsérni tudom az alkotókat, mivel tökéletesen működik a rendszer, ráadásul a bullet time-mal karöltve remekül muzsikál az egész: fél tucat ellenféllel szemben előrevetődünk, végzünk pár delikvenssel, majd a biztonságot jelentő asztal, emelvény vagy bármi mögül kikukucskálva szép óvatosan leszedjük a többit. Az utolsó opponens likvidálásánál még killcamet is kapunk, ami részleteiben mutatja meg, hová csapódik be a lövedékünk. Ha mindehhez még hozzávesszük azt is, hogy a környezet – bár minimálisan, de – rombolható, akkor bátran kijelenthetjük, hogy az élethűségre nem lehet panaszunk. Repülnek a cserepek, törnek az üvegeket, és tűzharc közben forgácsolódik a tölgyfa bútor. Tömény adrenalinbomba az egész, ritkán válik monotonná, köszönhetően a már említett átvezető jeleneteknek, amik folyamatosan megtörik az akciót: sajnos néha többször is, mint kellene.

Ebbe már egyszer belekezdtem, de akkor most foglalkozzunk vele egy kicsit részletesebben is: mivel a Max Payne 3 alapvetően a sztorira épít, így nagyobb hangsúlyt kapott Max múltja és az elrabolt csaj családja is. Egyes fejezetek például még New Yorkban játszódnak, azelőtt, hogy hősünk elhagyta volna az Egyesült Államokat. Mivel Max folyamatosan mesél, mi a játék közben az apró darabkákból rakjuk össze szerettei elvesztésének komoly terhét, alkoholizmusát és félelmeit, majd a sztori közepén bekövetkező fordulat után új motivációjának igazi okát. A szakáll és a kopasz fejbőr mind-mind jelzésértékű változás, ami tökéletesen illik ebbe a történetbe: nekem bejött a dolog, bár bevallom őszintén, néha sok volt számomra is. Üresjáratoknak, felesleges körítésnek éreztem az akció mellett a párbeszédeket, annak ellenére, hogy szinte valamennyi (pontosabban mindegyik) fontos információkat tartalmaz. Általában pont akkor kapunk ilyesfajta pihenőt, amikor már épp belelendülnénk a dolgokba, és ez egy idő után frusztrálóan hat a játékosra… szerencsére azonban akadnak igazán „beszabehú" jelenetek is, hatalmas robbanásokkal és csörömpölésekkel, valamint scriptelt akciógránátokkal.

„A vihar lovasa"

Mivel sikerült elkanyarodnom negatívabb hangvételbe, így gyorsan letudom még a további hibákat, hiányosságokat – egy tesztelő szempontjából sajnálatos tény, de já-







tékosként öröm, hogy alig akad pár említésre méltó baki. Leginkább csak az eddigieket tudnám összegezni, vagyis a részleteiben néha szegényesebb textúrázást, illetve az átvezetők tömkelegét, amik ráadásul olyan effektekkel vannak megspékelve, amiktől a hányinger kerülgeti az embert.
Nem is nagyon tudom, mik ezek pontosan, mert értelmet nem tudtam felfedezni a szétcsúszó képekben és színes csíkokban: a stílushoz tartoznak, de úgy gondolom, kicsit már túllőttek a fejlesztők a célon – játék közben hanyagolhatták volna ezt, hiszen már a Kane and Lynch 2-nél is legszívesebben a designer fejét vertem volna a televízióba a túlhúzott fények miatt. Mi van még feljegyzetelve nálam? Ó igen, az átvezetők szócikk melletti tömkeleg: megtörik az akciót és a ritmust, ami a játékmenet egyes szekcióiban negatívan hat a játékélményre.

Még valami (közben lesek a bőrkötésű határidő-naplómból, amiben az egész életem benne van már)? Nincs. A Max Payne 3 a maga tíz órájával, az öt nehézségi szintjével, az állítható rásegítési lehetőségeivel, a megnyitható aranyfegyvereivel (illetve az arcade móddal) majdhogynem tökéletes játék. Ezen a minőségen pedig a manapság kötelező multi (véletlenszerűen generált helyszínekkel, csapatmunkával) nem ront, hanem csak emel. Lehet, hogy nem forradalmi, és elképzelhető, hogy néhány hónap elteltével csak egy nagyon szűk rétegnek fog kellemes órákat szerezni, de nem tudok objektív véleményt nyilvánítani, ugyanis rengeteg tényező közrejátszhat a többjátékos mód fogadtatásában (a teszt időszakában csak néhány újságíró lézengett a világhálón – velük viszont jó móka volt a többjátékos opció). A szerverek minősége, a fegyverek sebzésének mértéke, a játékosok egymástól való földrajzi távolságának kompenzálása, és még sorolhatnám…

„Ez a vég"

…de nem teszem, mert ideje végső konklúziót vonnom az egykori Remedy, ám most már Rockstar franchise harmadik részéről.



Lassan két éve vagyok a Konzol Magazinnál, és talán már tudjátok, hogy nem szoktam szórni a magas pontszámokat, főleg nem egy olyan játéknál, ami nagyobb rétegnek is szólhat. Márpedig a Max Payne 3 csak a neve miatt is milliókat mozgat meg (2008 áprilisára mintegy hétmillió eladott példánnyal büszkélkedhetett a sorozat).
Rengeteg akciójáték fordult már meg a kezem alatt az évek folyamán, mégis bátran kijelenthetem, hogy a Max Payne 3 közel állt ahhoz, hogy maximális pontszámot kapjon tőlem. Gyönyörű grafika, mély és tartalmas történet egy emberről, aki a brazíliai nyomornegyedben alkoholistaként áll talpra a padlóról.
Teszi mindezt erőlködés nélkül, lassan, apránként adagolva az adrenalin mellé a könnycseppeket. Izgalmas és lebilincselő, akár egy jó „AAA" kategóriás akciófilm – jelen esetben interaktív akciófilm.
Megőrizte az elődök hagyatékát, miközben a készítők az eredeti recepten nem, csak a kaja fűszerezésén változtattak egy kicsit.

A bullet time Max bácsival 2012-ben is remek móka, a fedezékrendszer és a realitáson alapuló fegyverhasználat pedig csak hab a tortán.
Az említett hibák eltörpülnek a stuff érdemei mellett, így aki kicsit is kapható a műfajra, rohanjon a boltba: a személyes véleményem az, hogy tökéletes játék nem létezik, de a Max Payne 3-at csak egy hajszál választja el attól, hogy az legyen.

MAX PAYNE 3

9

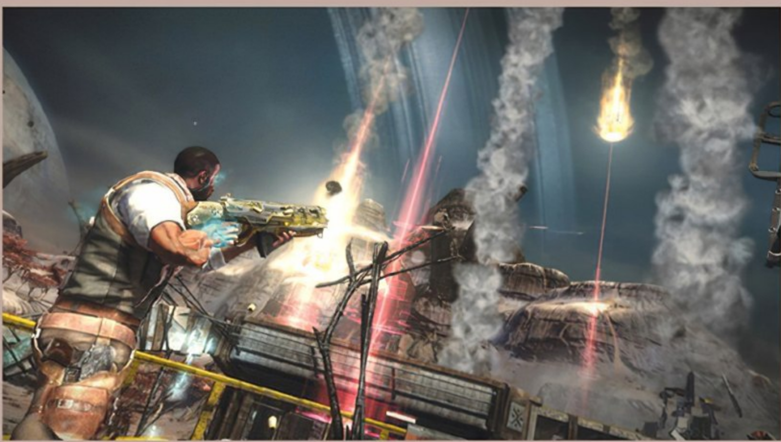
X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Rockstar Games*** Fejlesztő: ***Rockstar Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD5.1***
VIZUALITÁS 9 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 10

Dzsek

CONSOLE CORNER

STARHAWK





Hé haver, hol a hawkom?!

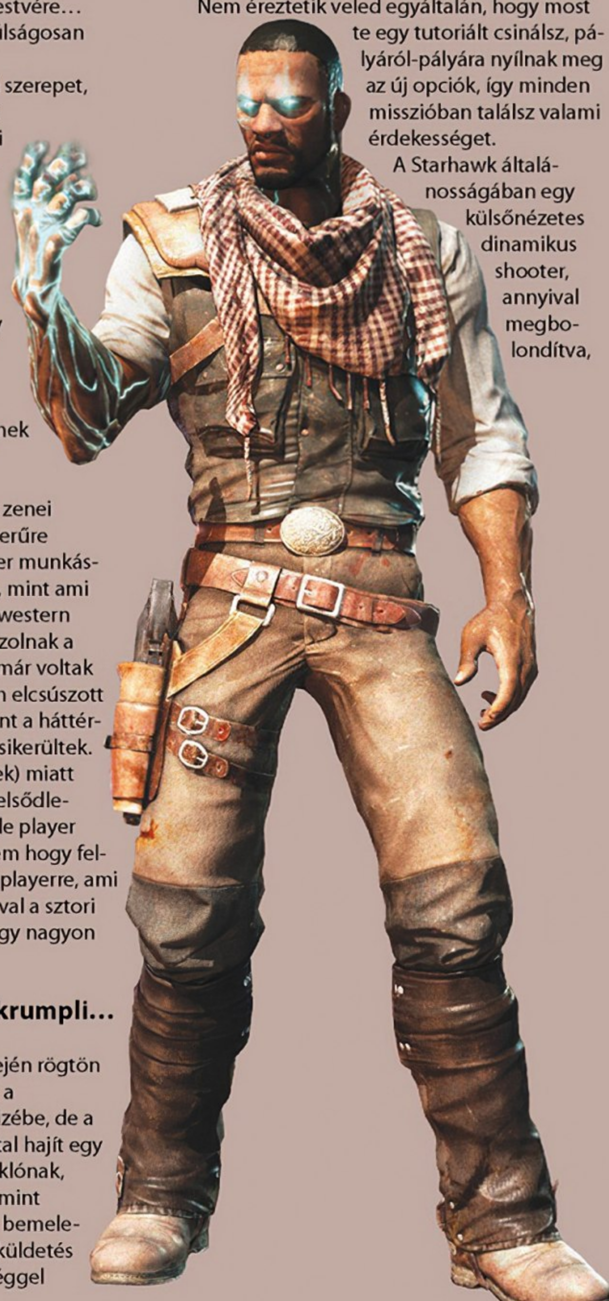
Mint ahogy a Blizzard is megoldotta, hogy mindössze egy apró prefixum módosítással tegyen különbséget két franchise-a között (Warcraft-Starcraft), úgy a LightBox Interactive is ezen az ösvényen lépett egyet. Az öt évvel ezelőtti, nagy sikerű Warhawk szellemisége kozmikus köntösben került folytatásra, és a Starhawk immáron egy TPS-RTS hibridként szeretné belopni magát a PS3-tulajok szívébe.
Meg is van erre minden esélye: a futurisztikus lövölde, a stratégiai haddelhadd és a multis hentelde egyvelegéből általában jó dolgok szoktak kisülni. De hogy hullócsillagként vagy fényesen ragyogó napként tekinthetünk-e rá, az mindjárt ki is derül!

Cowboys versus Aliens

A Starhawk egy sci-fi-western világot tár elénk, mely ismerős lehet a mára már kultikussá vált sorozat, a Firefly rajongóinak (bár nincs akkora bája és olyan sok szerethető karaktere). A cselekmény egy fura energiaforrás, a Rift Energy körül forog, mely az elsődleges kincs, üzemanyag a világban. Ezért, mint hajdanán Amerikában az aranyláz idején, itt is elindult a rift bányászásáért folytatott verseny, amit nem néznek túlságosan jó szemmel a rift által mutálódott, kívülálló kreatúrák. Protagonistánk egy Emmet Graves névre hallgató afro-amerikai fiatalember, aki hajdanán egy riftbányagép felrobbanáskor elveszette testvérét, valamint félig ő is megfertőződött, mutálódott ezzel az energiával, melynek világító jeleit karján, arcán és szemein is magán viseli.
Ezután döntött úgy, hogy inkább zsoldosnak áll és segít bányászatban résztvevő embertársai elől visszaverni a támadó mutáns dögöket, természetesen jó pénzért. Csakhogy hamar kiderül, hogy a kívülálló szörnyek vezetője nem más, mint az immáron rift-mutánsként egzisztáló testvére…
Emmet egy igazi sótlan főhős, túlságosan nem lehet vele azonosulni.
Hozza az igazi kemény, nehézfiú szerepet, imád nagyszerű sablondumákat puffogtatni, speciális képességei sincsenek (talán annyi, hogy képes magába szívni a riftet), szóval a kultikussá válás ösvényén őt nem indították el a készítői.
A sztori szál egyébként nem sok fordulatot tartogat, a főbb cselekményeket a manapság oly divatos graphic novel stílusban prezentálják.
A játék körülbelül 6-7 óra alatt könnyedén abszolválható, melynek végén hatalmas kliséhegyekkel örvendeztetnek meg minket.
Viszont a program alatt hallható zenei aláfestés valami egészen nagyszerűre sikeredett, már-már Hans Zimmer munkásságára emlékeztetett (olyasmire, mint ami a Dark Knightban hallható) és a western motívumok is nagyszerűen passzolnak a kompozíciókhoz. A szinkronnal már voltak kisebb gondok, mikor az teljesen elcsúszott az eseményektől/felirattól, viszont a háttérzörejek, hanghatások igazán jól sikerültek.
A lagymatag történet, karakter(ek) miatt igazán kár, viszont a sztori mód elsődleges funkciója nem az, hogy single player kampányként pompázzon, hanem hogy felkészítsen minket az online multiplayerre, ami a Starhawk igazi sava-borsa. Szóval a sztori módra tekintsünk úgy, mintha egy nagyon hosszú tutorial lenne!

Kóla, puska, sültkrumpli…

A Warhawk annak idején rögtön bedobott mindenkit a multiplayer mélyvizébe, de a Starhawk ezúttal hajít egy kötelet a fuldoklónak, ami nem más, mint az előbb kitárgyalt bemelegítés. A tíz különálló küldetés alatt játszi könnyedséggel sajátítod el a játék által felkínált lehetőségeket, a fegyvereket, az épületek és járművek tulajdonságait.
Nem éreztetik veled egyáltalán, hogy most te egy tutoriált csinálsz, pályáról-pályára nyílnak meg az új opciók, így minden misszióban találsz valami érdekességet.



A Starhawk általánosságában egy külsőnézetes dinamikus shooter, annyival megbolondítva,

KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

A Warhawk volt az egyik olyan játék ebben a generációban, amelybe a megjelenése után rengeteg órát beleöltem. Leginkább gyalogosan és tankból irtottam az ellent – bevallom, a repkedés nem nekem való egy ilyen műfajú programban. Ebből kifolyólag kicsit féltem a Starhawktól, de szerencsére alaptalanul. A folytatás magán viseli az előzmény minden előnyét, plusz a remek multi mellett jót háborúzhatunk a mutánsok ellen is. Amennyiben ilyesmi szórakozásra vágysz, a játék remek választás. Pont 8 pont, és pont.





hogy különféle stratégiailag fontos épületeket, szerkezeteket is azonnal telepíthetsz, létrehozhatsz, ha megvan rá a kellő rift energia mennyiséged (ami a lelőtt ellenfelek után jár), és még járműveket is használhatsz. Ha sarokba szorítanak, telepíts gyorsan egy automata ágyút, és máris kint vagy a pácból. Kifogyott lőszer esetén építs fegyverraktárat, ha nagyobb tűzerőre vagy gyorsaságra vágysz, akkor járműállomásokat, és még további nyalánkságokból is válogathatsz (pl. sniper torony, légvédelmi ágyú, pajzsgenerátor stb.). Az épületek, miután kiválasztottad, hogy hova is kerüljenek, az égből pottyannak le és installálódnak pár másodperc alatt. Jó tanács: ne állj alájuk!

A terepen elsődleges fegyveredként egy viszonylag gyors tüzelésű géppityut kapsz, ám idővel hozzájutsz a rocket launcherhez, a sniper rifle-höz és társaikhoz. Igazából semmilyen egzotikus fegyver nincs a játékban, csak ami többnyire jellemző az ilyen programokban. Futni korlátlanul tudsz, viszont nincs lehetőség gyors oldalra vetődésre vagy bukfencre, max fedezékbe guggolhatsz. Járművekből sem sok van, viszont azok annál jobban kihasználhatóak. Legyél akár gyorsan sikló air bike-kal, vagy terepjáróval, tankkal, jetpackkel, mindegyiknek más-más előnye van, de egyik géptípus oldalára sem billen át túlságosan a fölény. Ez különösen igaz a hawk nevezetű repülő járműre is, melyet elsősorban a légi küldetéseknél fogunk használni, a szárazföldön pedig mecha robottá alakítva pusztíthatjuk a férgesét.

De nem a hawk az elsődleges kulcs a nyeréshez, hiába vehetünk fel többféle rakétát is hozzá. A pályák igazán tágasak és változatosak, illetve a kialakítás és a vizualitás terén is lenyűgözőek. A Starhawkban könnyedén lépünk át ez egyik stílusú játékmódból a másikba; az egyik pillanatban még társaiddal lövöd halomra az ellenfelet, majd neki állsz falakkal, lövegágyúkkal bebiztosítani magad, és védelmi állást létesíteni, utána kitámadsz valamelyik járműveddel, és ha arról van szó, akkor egy hawkkal felrepülsz az égbe, és ott vívod meg a légi csatát a többi vadászgéppel.

Minden héten háború

Az online multiplayer az igazi esszenciája a Starhawknak. A már ismert 10 pályán, 32 játékosig támogatva vívhatjuk meg virtuális háborúinkat. Szervezhetünk deathmatch és team deathmatch mérkőzéseket, de az új RTS alapokon álló „Build'n Battle" rendszer inkább a capture the flag és a területdomináláson alapuló zone mode-hoz illik.

Természetesen karaktered és járműved kinézetét is variálhatod, de a fegyverek testre szabására nincs lehetőséged. Kasztrendszer definiálás helyett egy-egy skillt jelölhetsz meg, hogy mi legyen az a tulajdonság, ami alapjaiban meghatározza majd a harcosodat a csatatéren. Például a shock trooper skill-lel folyamatosan termelődik a rift energiád, ebben az esetben építőként válhatsz használára a csapatodnak, míg a squad leader skill-lel lehetőséged van rá, hogy a csapattagok a közeledben idéződjenek meg.

A különböző skillek megnyitásához, teljesítenünk kell néhány feltételt a harcok során (pl. egy körben 10 embert ölj meg shotgunnal), és a szintlépések alkalmával kapott pontokat költhetjük el rájuk. A Starhawk osztott képernyős co-op opciót (horde mode) is felkínál, mely erősen Gears of War alapokra lett helyezve.

A multiplayer legszebb része az, hogy itt nem a tapasztalati pontok és a szintbeli különbségek számítanak, hanem inkább a stratégia, és az, hogyan használjuk az agyunkat. Kezdetben mindenki azonos körülményekkel, felszereltséggel indul, és onnantól már az a kérdés, hogy ki hogy taktikázik: nekiront az ellenfélnek, vagy védelmi állást készít előbb – ki hogy osztja be, használja fel a lehetőségeket. Lehet, hogy kevés online multi mód található a Starhawkban, de az igazi csapatélményt további opciókkal segíti a játék. Klánokat hozhatunk létre, esemény/bajnokság kalendáriumot vezethetünk, a leaderboardon elért eredményeinkkel szerezhetünk némi reputációt, és még számos egyéb hasznos online support eszköz lehet segítségünkre, nem is beszélve a headsetről. Nincs két egyforma mérkőzés, szóval véleményem szerint masszív online közösség fog a játék köré alakulni.

Mint a játék főhőse, a Starhawk is egy fura hibrid. Valamit megőriz a hagyományokból és kicsit a tradíciók ellen is lép.

Az egyszemélyes gyalogkatonás lövöldözés, az élvezetes dogfighting és a stratégiai bázisépítgetés keveréke ugyan nem teremt új stílust, mégis az RTS elem élvezetes taktikai faktort vitt a játékba. A frame rate-tel nincs gond, akár egyedül vagy többen játszunk, még akkor sem, mikor temérdek dolog lett már építve. A kicsit béna single kampányt, valamint a kevés online multi módot leszámítva egyáltalán nem lett rossz a Starhawk. See you on the battlefield!



STARHAWK

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *SCEE*
Fejlesztő: *LightBox Interactive, SCE Santa Monica Studio*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *2-36 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

8

JediEco



Precíz, távcsöves operálás

Mi emberek, azon belül is gamerek, fura fajzatok vagyunk. Folyton morgolódunk, elégedetlenkedünk valami miatt, azután meg ugyanúgy benyaljuk ugyanazt a fagyit, csak azért, mert az éppen étcsoki helyett tejcsoki néven lett eladva számunkra. Itt vannak az FPS-ek. Egy időben tele volt a szekrény a rengeteg második világháborús lövöldével, boldog-boldogtalan próbálkozott a műfajjal, aztán mikor már mindenkinek tele lett azzal a hócipője, a fejlesztők és kiadók átnyergeltek a modern hadviselésre, ami azóta is töretlen(?) népszerűségnek örvend. Persze ezúttal is sikerült átesni a ló túloldalára, elvégre a világháborús FPS-ek a folyamat következtében teljesen eltűntek a választékból, mi játékosok pedig csöbörből vödörbe kerültünk.
Mindez csak azért lényeges, mert talán nem én vagyok az egyedüli, aki a sok világmegmentő, keleten játszódó puffogtatást kezdi kicsit unottan figyelni, és kifejezetten örülne valami korhű, világháborús akciónak.

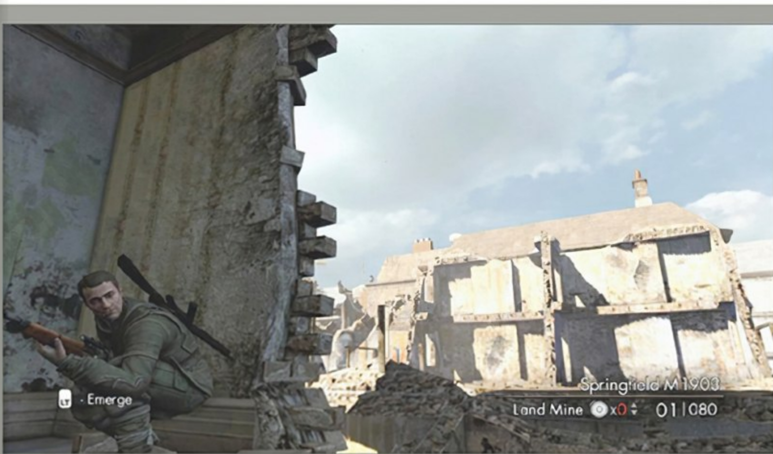
Nos, imáim/imáink meghallgatásra találtak, és bár a Sniper Elite V2 nem belső nézetes videojáték, azért némileg van köze a műfajhoz. Annyit még illik megjegyezni, hogy a SE 2005-ös eredetije még az előző generációban látott napvilágot, ráadásul elég jó kis sunnyogós, sznájperkedős akcióra adott lehetőséget, amit nem utolsó sorban két fős kooperatív módban is le lehetett tolni, egy gép és egy tévé segítségével.
Unokatesómmal rá is haraptunk anno, élveztük minden percét, így talán nem is kell mondanom, hogy mennyire vártam az először rebootként beharangozott V2-t.
A fejlesztő Rebellion ugyan a későbbiekben maszatolt egy kicsit a kijelentésen, és helyesbítette azt folytatásra, de mindez ne zavarjon meg senkit, mert a játék inkább újragondolás az aktuális generációban, mintsem kifejezett folytatás, ami már a meglehetősen középszerű sztorin is meglátszódik.

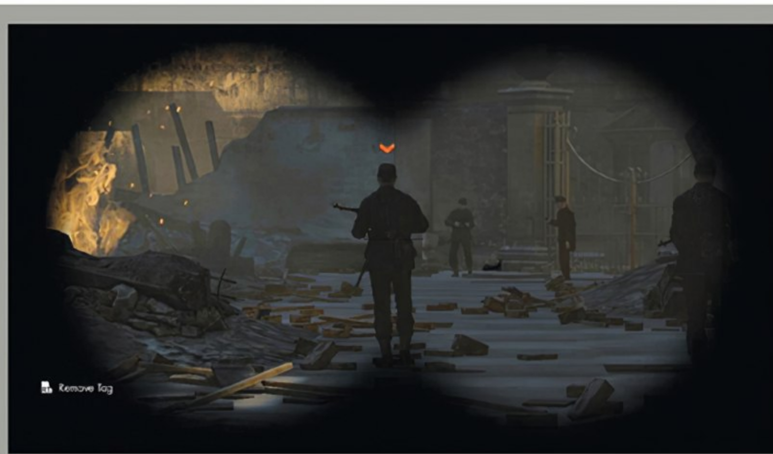
Főhősünk ugyanis ezúttal is Karl Fairburne, az OSS tisztje, aki az „előzményhez" hasonlatosan a világháború végnapjaiban, 1945 második negyedében kerül az ellenséges vonalak mögé, hogy az orosz és német alakulatokat eliminálva és kicselezve pontot tegyen a Londont fenyegető veszély sztorijának végére. Feladata ezúttal az angol főváros megtámadásához betárazott V2-es rakéták (vélhetőleg innen a cím, bár nyugodtan lehetne tippelni



KÜLÖNVÉLEMÉNY Dzsektől

Szerintem kevés olyan játékos van, aki ne szeretné a háborús játékokat: kicsit visszautazni a múltba, átélni a történelem nagy csatáit, virtuális kezeink között markolászni a ma már múzeumi Thompson, vagy M1 Garand klasszikusokat.
A Sniper Elite-sorozat minderre rátesz egy lapáttal, ugyanis a legjobbakról, a mesterlövészekről szól: mindig is imádtam a távcsöves puskákat, osztogatni a fejlövéseket – a V2 mégsem nyerte el makulátlan rajongásom.
Oldschool bakikkal teli szoftver, miközben élményfaktora igen magas. Kár érte…





a Version 2-re is) tervező tudósainak elrablása vagy levadászása. Ennyi az alap és nem több, ami nem kevés rokonságot mutat a majd' hét éves eredetijével.
Ám nem kell félni, ez nem egy HD-ba húzott remake, a közös pontok lassan meg is szűnnek létezni, már a játékmeneten túl, ami ugyebár adott, hiszen egy mesterlövésszel kell végrehajtani a feladatokat. Amúgy a program új grafikus motorral rendelkezik (csúnya is lenne, ha a régi futna alatta), nem kevés vérfrissítést kapott a játékmenet is, ezzel kapcsolatosan pedig a lehetőségeink is megváltoztak, de mindezekről majd később.

Berlin, 1945

Bár már a demóval is nagyon jól szórakoztam (ennek is köszönhető az eredeti szeretete mellett, hogy első napos vétellé vált számomra a V2), azért komolyabb időmennyiséget nem öltem bele, csak átfutottam rajta, így a csomagolás lepusztítása utáni indítás majdhogynem új élményekkel gazdagított. Ott álltam Németföldön, és először (újra) rácsodálkoztam a kissé gyengécske grafikus körítésre, illetve főhősünk nem teljesen egészséges mozgására, majd elmerülve a mélyvízben, nekiálltam a lehetőségek kipróbálásának.
Mielőtt nagyon nekiveselkedném a sztorizásnak, azt azért nem árt tisztázni, hogy nem mindegy, milyen fokozaton kezded a programot, hiszen néhány segítség a maximális nehézségnél automatikusan kikapcsolásra kerül, ezért aztán ne csodálkozz, ha azon indítva nem minden működik úgy, ahogy én azt leírom.
Szóval, már az elején jelzi a játék, hogy a távcsővel kémlelve a környéket kijelölhetem az ellenfeleket, hogy azok később, a nagy durrogtatás közepette ne kerülhessenek a hátamba. És valóban, miután mindenkire ráaggattam a kis piros nyilakat, nem jelentett gondot a továbbiakban az elhelyezkedésük, az meg már más kérdés, hogy a későbbiekben ehhez az opcióhoz nem nagyon folyamodtam.
Miközben megpihentem egy közelben álló romos ház megtépázott falai között (és itt nyugtáztam, hogy bár elég egyszerű a grafika, az épületek egy része egészen korrekt módon lett kidolgozva), elmerülök a rendelkezésemre álló fegyverarzenállal való ismerkedésben. Mert hát természetesen a távcsőnél fontosabb kellékeink is vannak, ilyen a mesterlövész puskánk, a géppisztolyunk, valamint a hangtompítós mordályunk, ami inkább a zárt tereken tesz jó szolgálatot, főleg abban az esetben, ha többen is járőröznek a környezetünkben. Persze legtöbbet a jó öreg távcsövest (ebből három fajtát tudunk majd megszerezni) használjuk.
Vannak még robbanószereink, úgymint dinamit, taposóakna, gránát, meg botló-drótos akna. Ne aggódjatok, ezeknek a használatára is lesz bőven lehetőségetek.
No, miután kiguberáltam a kis tarsolyom tartalmát, gondoltam, most már a tettek mezejére vetem magam, ami jó kis lövöldözést eredményezett – nem törődve azzal, észrevesznek-e vagy sem, gyorsban mindenkit jobb létre szenderítettem a távolból.
Ehhez leginkább a távcsöves ajánlott, amelylyel egy a képernyőn látható újratöltődős csíkkal felhasználható lélegzetet visszatartós speckó támadást is végrehajthatunk, ami pontosabb és halálosabb találatokat eredményez. Amennyiben jól végezted dolgod, bejön a képbe az egyik újítás, ami leginkább a Mortal Kombat X-Ray támadására hasonlít: lassított felvételen látod a töltény becsapódását az ellenfeledbe, akinek belső szervei és csontváza is jól láthatóvá válik, miközben kicsit leamortizálja azokat a halálhozó ólom. Kellemes, kellemes.

Rambóznék tovább, de aztán rájövök, hogy talán nem véletlenül került a képbe a kúszás és guggolás lehetősége, ahogy a hangtompítós pisztolyt sem dísznek kaptam.
Lassan becserkészem legközelebbi ellenfelem, amelynek társa odébb sétálva magyaráz, majd csodák csodája, jelzi a program, hogy csendesen is elintézhetem áldozatomat, én pedig hajlamos vagyok megfogadni a jó tanácsokat, így puszta kézzel küldöm a németet az örök csatamezőkre.
Hulláját nem csak átkutathatom némi töltény reményében (erre szükség is van, ha a birodalmi mordályok használatára vetemedsz, mivel alig van bennük skuló), de felkapva azt el is rejtem az árnyékban, hogy ne keltsen túl nagy feltűnést (sajnos olyan opció nincs, hogy ráteszel egy táblát a mellkasára, „Pihenek, ne zavarj!" felirattal). Jöhet a következő, elsomfordált delikvens, ő már tompított fejlövést kap, ami szintúgy beválik.
Egyre inkább úgy fest a dolog, hogy több lehetősége is van a játékosnak, és a feladatokat ki-ki a vérmérséklete szerint tudja megoldani.









Lineáris szabadság

Bizony, bár a pályák és küldetések összességében igen lineárisak, a feladatok végrehajtásának módja, vagyis leginkább az, hogyan jutsz el a befejezésig (a missziók ugyanis kifejezetten primitívek: robbantás, merénylet, információ gyűjtése, menekülés), abszolút rád van bízva. Ha akarsz, akciójátékot is csinálhatsz a V2-ből, és akkor ügyelve ugyan a lőszerre, de ledarálod az ellenfeleket; ha akarod, kevered kicsit a dolgot, és néha lopakodsz, csendesen gyilkolsz, de nem fektetsz olyan nagy hangsúlyt a problémamegoldás módjára; pluszban pedig olyan opciód is van, hogy a legfifikásabban, a legizgalmasabb és legváltozatosabb módokon teszed el láb alól a célpontjaidat.
Utóbbihoz is megvan minden eszközöd, elvégre a lopakodás, kézzel gyilkolás, hangtompítós lövöldözés mellett ott vannak a robbanószereid is.
Azok a korábban felsoroltak, amik további lehetőséget adnak a halálosztáshoz. Taposóakna egy holtesthez, amelyik az őrjárat útvonalára lett helyezve – a szemfüles katona odasétál, miközben tudatosul benne, hogy egy bajtársa elesett: bumm, máris a levegőbe repült, és a továbbiakban már maximum oszlóban járőrözik.
Leteszel egy botló-drótos aknát a bejárat lécei közé, majd felhívod magadra valakinek a figyelmét, és visszarohansz a huzalon túlra: az eredmény hasonló. A dinamitot egy viszonylag forgalmas területre helyezed, majd messziről belelősz, és máris elintéztél egy kisebb csapatot.
Ha pedig mindez nem lenne elég, a fejlesztők arra is figyeltek, hogy a környezeti zajokat is bevethesd ellenfeleiddel szemben. Konkrétan arról van szó, hogy bombázás, harangozás esetén feltűnik a képernyőn egy szignál, ami azt mutatja, a zajtól nem hallanak jól a katonák, aminek köszönhetően a jelzés megszűnéséig nyugodtan hangoskodhatsz (rohanhatsz, puskával és géppisztollyal durrogtathatsz), a hanghatások nem fognak feltűnni senkinek, így csak arra kell odafigyelned, hogy ne lássa meg senki a holtestet, illetve téged se fedezzenek fel. Utóbbi történet egyébként nem csak akkor következhet be, ha pont szemben állsz valakivel (egy indikátor jelzi, hogy mennyire vagy szem előtt) – ahogy te is látod az ellenséges mesterlövészek távcsövének megvillanását a napfényben, úgy te is lebukhatsz mások előtt, így még erre is figyelni kell.
Kezd egészen izgalmas lenni a dolog, nem? És akkor még ott van egy rakás másik móka. A tankokat nem túl realisztikus, de annál szórakoztatóbb és látványosabb módon az üzemanyagtartályuknál lőheted ki (nagyon pontosan célozva); az egyik küldetésnél egy konvoj elhaladását kell megakadályozni a közelbe tett dinamit felrobbantásával, hogy a teherautóban utazó célpontot likvidálni tudjad; egy másik misszióban pedig egy hidat kell felrobbantani a pillérekre szerelt robbanószer segítségével, aminek köszönhetően lánctalpasokat is a levegőbe küldhetsz. Remek pillanatok, önfeledt szórakozás.

Sebészi pontossággal

Ami még kifejezetten élvezeti faktor a V2 esetében, az a már korábban említett X-Ray lövés. Nagyon jól néz ki az is, amikor simán leszeded a célpontokat, esetleg még látod is a töltény ütötte sebeket, de az igazi látványosság az, amikor szó szerint premier plánban nézed végig a csontok szétroncsolódását, vagy a belső szervek leamortizálódását. A lehetőségek száma ha nem is végtelen, de mindenképpen nagy. Láttam szemkilövést, koponya szétzúzását, szív és tüdő találatot, combcsont szétaprítását stb.
Sőt ha jól célzol, még simán kasztrálást is végrehajthatsz a fricceken, amit kicsit összeszoruló gyomorral, de ugyanúgy kendőzetlenül végignézhetsz – előre figyelmeztetlek, hogy a megfelelő testmagasságban, lábközé célzott lövések eléggé fájdalmas jeleneteket biztosítanak számodra.
Ráadásként a fizika is remek lett, ami nem csak a lövés előtti kalkulációnál mutatkozik meg, de a lepattanásokban is.
A töltény ugyanis visszapattanhat egy-egy felületről, vagy akár kellő fékezési erő hiányában a lágytesteken áthaladva az áldozat mögötti sorstársat is elintézheti.
Előbbi esetében kétszer-háromszor is előfordult a végigjátszás alatt, hogy egy elhibázott lövés után a golyó egy adott tárgyról megugorva simán telibe találta a kiszemelt katona övén lévő gránátot, ami kifejezetten kellemetlen élmény az ellenfeleinket jelentő németek és oroszok számára. Bizony, ilyen is van a játékban.



Bajtársak

Fokozva az izgalmakat, muszáj említést tenni az online multiplayer lehetőségekről, amelyek nem merülnek ki a jól megszokott, szimpla egymás elleni küzdelemben, sőt olyan nem is kapott helyet a módok között.

Ellenben van kooperatív küzdelem a kampány pályáin, illetve egyszerűbb, akciódúsabb feladatokat is kapunk: horda; társunk fedezése a magaslatról; járművek alkatrészeinek összegyűjtése az ellenségtől hemzsegő helyszíneken.

Jól kidolgozott missziókat kapunk, megfelelő pályatervezéssel, egyedüli negatívumként azt lehet felróni a többjátékos opciónak, hogy össz-vissz ketten állhatunk neki. Lehetőségeink szórakoztatóak, így a V2 vásárlói biztosan futnak majd néhány kört a multival is, más kérdés, hogy a COD-ok, Battlefieldek, Medal of Honorok világában nem biztos, hogy sokáig lehet majd élvezni az anyag internetes lehetőségeit (vajon mennyien fogják használni azokat úgy fél év múlva).

Nem mind arany, ami fénylik

Annyi szép és jót leírtam már. Igen, így van, mert nekem kifejezetten tetszik a Sniper Elite, és egyáltalán nem bántam meg a vásárlást – kellett már egy ilyen program is. Azonban a hibáit nem hagyhatom figyelmen kívül, mert bár igyekeztem azokra minél később kitérni, ezúttal is bőven van miről írni. Kezdjük ott, hogy (mint arra már említést tettem) a külcsín nem éppen 2012-es minőséget képvisel.
A tereptárgyak alultextúrázottak, a környezet általában elég gyenge minőséget képvisel, az emberek kidolgozottsága nagyjából közepesnek mondható, leginkább csak a főbb, kiemelt épületek azok, amelyek megközelítik az elvárható szintet.
A hangok esetében a legkorrektebb megfogalmazás: érdekesek. A fegyverek hangja elmegy, a zenék katonásak és pattogósak, ám utóbbiak eléggé ismétlődőek, így egy idő után kifejezetten unalmassá válnak, arról meg már ne is beszéljünk, hogy ezek tipikus videojátékos muzsikák, nem az utóbbi években jellemzővé váló nagyzenekari betétek. Ráadásként a hangok jó része visszhangzik, és kicsit olyan, mintha a fejünkben szólalnának meg (nem vagyok őrült, a hangok is megmondták), ami elég érdekes.
A lineáris pályák, a nulla történet, valamint a végtelenül tuskó feladatok összetákolta i-re pedig a mesterséges intelligencia teszi fel a pontot – ellenfeleink képesek önálló megmozdulásokra, időnként még meglepő tettekre is, azonban emellett is túl egyszerű őket kijátszani, sokszor akkor sem vesznek észre, amikor már muszáj lenne, szóval ha nem is borzalmas a MI, azért jobbat is össze lehetett volna hozni. Ráadásként pedig némi bug is található a programban: elakadások, fegyverek nélküli, de azoknak elképzelt anyagát markolászó katonák.

Összességében azt mondom, bőven vannak gondok. Hazugság lenne bármi mást írni. Ám mindezen hibáktól elvonatkoztatva (és tudatosulva azzal, hogy a leírtak nem változtatnak a tényen) egyértelműen kijelenthetem, hogy a Sniper Elite V2 rendkívül hangulatos és élvezhető/élvezetes lett. Néha unatkoztam csak, rendre meglepődtem egy-egy durvább haláleseten, örültem a világháborús szférának, és még a multiban is kellemesen csalódtam. A végeredmény az átlag felett van, objektívan nézve csak egy kicsivel, ám ha csíped az ilyen jellegű anyagokat, akár még egy pontot is hozzáadhatsz a végső eredményhez.
Nem kiemelkedő, de kellemes meglepetés ez a Rebellion műhelyéből, amit még ajánlani is tudok. Dzseknek egyébként igaza van, ez oldschool cucc, oldschool hibákkal, leginkább oldschool arcoknak.



SNIPER ELITE V2

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

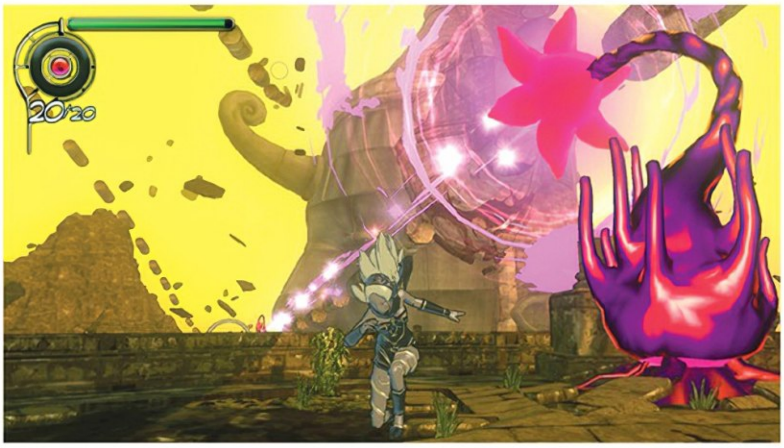
Kiadó: ***505 Games*** Fejlesztő: ***Rebellion***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD5.1***

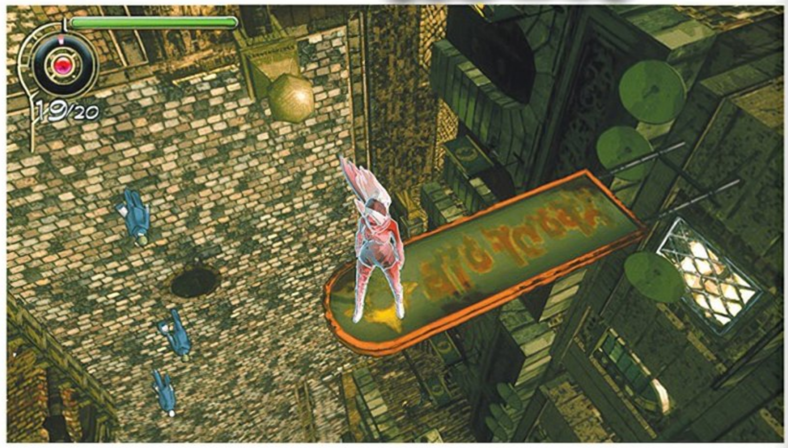
VIZUALITÁS 5 AUDIO 4 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

6

Böjtös Gábor

GRAVITY RUSH™





Pont jó helyre esett az alma a fájától!

Mint minden videojátékos kiadót, a Sony-t is lehet kritikával illetni egyes üzleti megmozdulásai miatt, azt azonban badarság lenne rájuk kiabálni, hogy nem támogatják az egyedi, „új típusú digitális játékélményként" kategorizálható ötleteket. Az előzetes képek, videók és írásos információk alapján úgy látszott, a Sony japán részlegének belsős fejlesztése, a júniusban debütáló Gravity Rush abszolút beleillik ebbe a képbe, hisz a Vita speciális funkcióit nagyban használó, a gravitáció manipulálására épülő játékmenet, valamint az ehhez kapcsolódó művészi ábrázolásmód valami különlegesség születését engedte sejtetni. A kérdés csak az, ezúttal mennyire komoly és legfőképpen mekkora durranás lapul a kis Vita hi-tech üvegfelülete alatt: egy alig pár órás élménygránát, vagy valami egészen váratlan meglepetésbomba?

A GR-t készítő Keiichiro Toyama neve a Silent Hill és Siren horrorjátékok kapcsán lehet ismerős: egy olyan rendezőről van szó, aki ismeri a japán videojáték-iskola minden klasszikus trükkjét, de pontosan tudja azt is, mitől lesz egy game modern és naprakész. Ettől függetlenül kicsit tartottam attól, hogy a PS Vita bejelentése/megjelenése óta talán még mindig nem telt el elég idő ahhoz, hogy egy olyan igazán nagy játék születhessen, melyben a tartalom fel tud nőni az újgenerációs formához.

A szoftver tesztverziójának nyüstölése során aztán hamar rádöbbentem, hogy amit a kezemben tartok, az a Golden Abyss után a Vita második átütő erejű sikerjátéka lehet!
A szoftver ugyanis nem egy „hajszolt" fejlesztés: a hírek szerint Toyama és emberei már 2007-óta dolgoztak ezen a játékon, mely eredetileg Playstation 3-as cím lett volna.
A végleges produktumot látva ez nem is meglepő, hiszen a gyönyörű, még kategóriájában nézve is kiemelkedően látványos, művészien finom, gusztusos cel-shaded grafikát használó game teljes értékű kihívás, egyfajta modern Final Fantasy VII-nek is felfogható! Nem egy kis nyúlfarknyi szösszenet két délutánra, hanem tartalmas, hosszú, klasszikus JRPG-szintű ügyességi-akció kalandjáték, mely véleményem – és őszinte reményeim – szerint „semmiből érkező sikerként" vonul majd be a videojátékok történelmébe.

A történet tipikus japán klisével indul: a sztori hősnője, a végtelenül bájos és cuki Kat amnéziás tünetekkel tér magához egy steampunk jelegű világban, pontosabban egy „lebegő" városban.
Az európai jellegű környezet direkt húzás: a készítők a régi híres francia képregények miliőjét akarták életre kelteni, de úgy, hogy azt beoltják a japán ízlésvilággal.
Sikerült nekik: a GR tökéletesen ötvözi a két dimenziót, könnyen befogadható, hangulatos környezetet teremtve, amihez egész egyszerűen gyönyörű zenei aláfestés – ismét csak az FF7 jut eszembe, mint példa – dukál.
Katnek nincs ideje saját sorsán agyalni: az eget egy fekete-vörös vortex hasítja ketté, méretes káoszt generálva, első feladatod pedig egy épület leszakadó-zuhanó darabjára csimpaszkodó kisfiú megmentése lesz.
A Gravity Rush lényege a három térsík gravitáció általi manipulálása.
Az R flippergombbal egyfajta lebegő állapotba kerülsz, majd az analóg karos kameraforgatással, vagy a Vita döntögetésével meg tudod határozni, hogy az objektumok melyik oldala legyen a „vízszint".
Az R újbóli nyomása után Kat elkezd irányíthatóan zuhanni a sík felé, melyen keményen landol, a továbbiakban pedig, mint egy légy, ezen a felületen tud tovább haladni.
A csavar a dologban, hogy a manipuláció csak szabott ideig érvényes: ennek letelte után minden visszaáll az eredeti formába, tehát ha például egy ház oldalfalán mászol, leesel arról.

Mint mondottam, a game gyakorlatilag egy külső nézetes kaland, sőt meglepő módon egy művészi GTA-nak is felfogható, tehát nem csak repkedve és pörögve-forogva, de akár normál TPS módban is bejárhatod a több részből álló hatalmas térképet (várost), a felsőbb és alsóbb szinteken egyaránt.
Ennek során a sztorit tovább görgető vagy tapasztalatnövelő kristályokkal kecsegtető igen változatos és csavaros mellékküldetéseket vállalhatsz el a kissé fura település nem kicsit fura lakóit segítve, bajaikat megoldva.
Emellett persze központi szerepet kap a küzdelem is, mely beat'em up stílusban folyik az amorf japán kreatúrák ellen, rugdosódással, valamint gravitációs támadások (fel az égbe, majd rárepülés) bevetésével.
Kat karaktere folyamatosan fejleszthető: támadásai egyre erősebbek, képességei pedig hatásosabbak lesznek.

A nagy japános meglepetésekkel és epikus katarzisokkal teli sztori folyamatosan mutatja meg magát, ám az akció egy másodpercre sem unalmas, a játék változatos, és igen nagy szabadságot ad. A felfedezés élménye már magában is zseniális, a térmanipulálás által tényleg órákig lehet csak úgy cél nélkül kóricálni és kristályokat gyűjtögetni.
A game maximálisan, minden tekintetben túlszárnyalta előzetes elvárásaimat.
Nem számítottam ekkora méretű kalandra és főleg nem ilyen minőségben.
Meglepett a kiváló kezelés, mely annak ellenére remekül üzemel, hogy eléggé természetellenes a 3 térsík néha másodpercről-másodpercre történő dimenzionálása.



Üde, friss, kellemes progit tesztelhettem, amit nagyon bátran ajánlok a kalandjátékok kedvelőinek!

GRAVITY RUSH

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

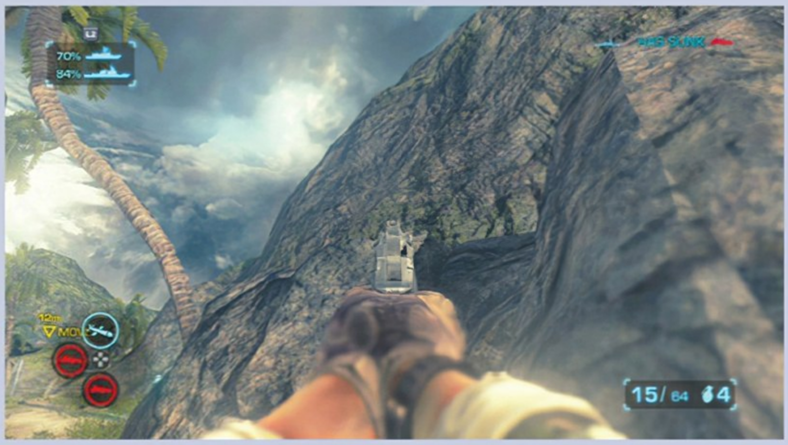
Kiadó: ***SCEE*** Fejlesztő: ***SCEJ***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 9

9

Martin

BATTLESHIP





Virtuális torpedó, tucat-FPS körítéssel

Eltévedtél az időben, és már azt sem tudod, melyik évben, melyik évezredben járunk?
Nos, ha valamilyen oknál fogva egy féreglyukba kerültél, vagy ráakadtál Marty McFly-ék időutazó verdájára, és kicsit gondban lennél az aktuális évszámmal, a Battleship című videojáték képes arra, hogy eloszlassa minden kételyed: 2012-t írunk, amikor nem ciki(??) a Torpedó elnevezésű Hasbro-társasjátékból nemcsak egész estés mozifilmet (Csatahajó – mondjuk erre kíváncsi vagyok a látványos mivolta miatt, de sok értelemre nem számítok), de akár videojátékot is készíteni.
Azt írtam volna, hogy nem ciki?
Dehogynem az, legalábbis ebben a formában, de mit is vártunk az Activision szárnyai alatt dolgozó Double Helix csapatától, amely már „bizonyított" a G.I. Joe, meg a Green Lantern esetében?

Amennyiben ismered, sőt szereted a Torpedót, talán már nagy bután nézel magad elé: „Oké, a mozifilmeknél bármi megtörténhet, de hogy az istenbe lehetséges az, hogy egy kis táblányi társasjátékból dobozos videojátékot kreáljon ez a profi fejlesztőbrigád"?

A válasz pedig nagyon egyszerű: a DH meglehetősen lazán kezeli a feldolgozást, és miközben a társasjátékot csak részben veszi alapul, a játékost egy nagyobb sziget-együttesre vezeti, ahol az idegenek csatáznak a hadsereggel. A mi feladatunk, hogy egy katonát irányítva szálljunk szembe a hódító lényekkel, így az alapkoncepcióval kapunk egy tipikus FPS-t – egy meglehetősen kidolgozatlan, vérgagyi FPS-t.

Az első „ezmegmialó…" felkiáltás akkor szakadt ki belőlem, amikor kábé egy perce kerültem be a program első pályáját jelentő betanító szakaszra, ahol szembesültem a grafikus motor elmaradottságával (borzalmasan elnagyolt, kidolgozatlan textúrák – szerintem direktbe fotózok egyet a környezetről, hogy látszódjon, a sziklafalak úgy néznek ki, mintha két generációval ezelőttről rángatták volna ide azokat), és a kreatív játékmenettel, amely megkövetelte, hogy bombától bombáig szaladgáljak, a hatástalanításuk érdekében, miközben katonatársaim önmagukat ismételve buzdítottak a nemes feladatra.
Persze nem vártam nagy logikai feladatokat a Csatahajó videojátékos adaptációjától, de azért attól már az agysejtjeim is sikítozni kezdtek, amikor az abszolút csőpályákon nagy, villogó nyilak jelölték, merre kell mennem, miközben esélyem sem volt a fejlesztők által megálmodott nyomvonaltól eltérnem – mindegy, érzem én a törődést, még véletlenül se tévedjek el a kábé másfél méter széles, egy irányba húzódó ösvényeken.
No problem, asszem' menni fog a dolog.

Bár az FPS-szegmensekkel a továbbiakban nem nagyon szeretnék foglalkozni, és igyekszem azokat teljesen kizárni a memóriámból, azért illik megjegyezni, hogy az ellenfelek fantáziátlanok és rendkívül buták. Kezdjük azzal, hogy párféle van belőlük: olyan mint normál idegen, amelyik kábé úgy néz ki, mintha egy sima emberre sisakot, és kék, Megamanes páncélt húznánk, vagy a mesterlövész, amelyik idegesítően pattog jobbrabalra, meg az Unrealből szalajtott behemót, amelyik jön mint a tank. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy ezek nem viselkednek különböző módon, elvégre az utóbbi kettőt már jellemeztem, míg az első leguggol és feláll a fedezékek mögött, illetőleg szisztematikusan a legtávolabbit keresi az utóbbiak közül, hogy minél nagyobb esély legyen a lelövésére, de rendszeresen csinál olyat is, hogy beáll valahova, nekem oldalt állva, és akár kánkánozhatok is, akkor sem figyel fel rám, amíg jól oldalba nem durrantom. Szóval az intelligencia szó szerint kicsapja a biztosítékot.
Fegyverekből sem sok van, de legalább azok is tipikus mordályok: pisztoly, géppisztoly, shotgun, űrfegyver, távcsöves, gránát… nagyjából. Mindegy, a hét pályára, amelyek színükben különböznek egymástól, ez bőven elég lesz.

De akkor jöjjön az, ami még nem volt, és ami egy kicsit megdobja ezt a csodát: a Torpedó-szegmens.
Miközben mi rambózunk a hegyek között, egységeink a vízfelszínen és az alatt is harcban állnak az idegenekkel, és ami a Battleship lényege, az az, hogy ezeket a csatákat is megvívjuk. Egy kis térképet hívhatunk elő, amelyen hajóinkat irányíthatjuk,



KÜLÖNVÉLEMÉNY eszgétől

Egy filmadaptációtól nyilván senki nem vár forradalmi újításokat, bődületes látványt és 20+ órányi szavatosságot, de a Double Helix-nek most sikerült még a saját (kifejezetten alacsony) standardját is alulmúlni ezzel a ronda, rövid, klisés és mindenféle fantáziát nélkülöző förmedvénnyel. Kár érte, mert ebben a sajátos stratégia/FPS hibridben lett volna fantázia, ha nem két hónappal a film mozikba kerülése előtt kezdték volna el a játék fejlesztését... Eddig simán az év bukása nálam.





amelyek az ellenséges gépek közelébe érve automatikus támadást indítanak, de akár mi magunk is megjelölhetjük a célpontokat. Természetesen többfajta járművet is kapunk, kisebbektől a nagyobbakig, illetve tengeralattjárót is irányíthatunk, így idővel stratégiailag is át kell gondolnunk a döntéseinket (főleg, hogy van olyan küldetés is, amikor egy anyahajót kell védenünk ahhoz, hogy eljuthasson a kijelölt helyre, de kaphatunk olyan feladatot is, amikor le kell zúzni az ellenséges erőket, csakhogy a parton áll egy elhárító fegyver, amelyet az FPS-módban kell hatástalanítanunk, és amíg az működik, addig pillanatok alatt elsüllyeszti a közelben állomásozó flottánkat).
Ami külön plusz, az a különböző kártyák bevetése, amiket az FPS-szegmensben lőhetünk ki az ellenfelekből. Ezekből csak bizonyos számú lehet egyszerre a tarsolyunkban, és a stratégiai módban kapunk lehetőséget a felhasználásukra, méghozzá egy-egy hajón alkalmazva (egy gépre többet is eltolhatunk). Az egyik növeli a védelmet, a másik ugyanezt teszi a támadással, a harmadik a torpedók vagy rakéták hatékonyságát többszörözi meg, illetve van olyan, amelyikkel azonnali attakot indíthatunk a legközelebbi ellenféllel szemben – ilyenkor külön nézetben az aktuális járművünket láthatjuk, és a különböző gombokkal valós időben oszthatjuk a mellettünk haladó idegen egységet a torpedónkkal, rakétáinkkal.
Ez a rész kifejezetten jó móka a programon belül, plusz stratégiázásra ad lehetőséget, főleg, hogy párhuzamosan zajlanak az események, avagy a nagy FPS puffogtatás közben, ha nem figyelünk oda, simán leamortizálhatják a teljes flottánkat (ugyanez fordítva nem igaz: amennyiben a Torpedóképernyőre váltunk, a belső nézetes harc pause-ban üzemel, és így védve vagyunk minden támadással szemben).
Emellett a hajók még arra is jók, hogy a katonánk bőrébe bújva lenyomott küldetéseknél segítséget kérjünk tőlük, a csoportokban támadó földönkívülieket így cafatokra robbantva a kijelölt területen.

Amúgy természetesen minden a megszokott, avagy néha társakat is kapunk, akiket időnként védeni is kell, a visszatöltődő életerőnk az egyre piszkolódó kameranézetből sejthető, töltényt a mindenhol fellelhető dobozokból és ládákból szerezhetünk stb.
A zene teljesen átlagos, semmi kiemelkedő nincs benne – időnként egészen kellemes, filmes aláfestést kapunk, de összességében igencsak ismétlődő és ötlettelen a muzsika, így visszagondolva egy témát sem tudnék felidézni, még akkor sem, ha az életem múlna rajta.
Vannak beakadások, néha leesik az fps (mondjuk nem tudom, min dolgozik annyira a motor, mert a kidolgozatlan táj mellett a hármas-négyes csapatokban szkriptelve támadó ellenfelek nem igényelnek túl sok számítási feladatot), szóval teljesen hétköznapi, átlagos játékot kaptunk a DP-től, amelynek minőségén az FPS-részek kifejezetten rontanak, míg a stratégiai-szegmensek megpróbálják menteni a menthetetlent. Utóbbiak azért szintén nem túl változatosak, így tényleges céljukat nem érik el, avagy a Battleship marad ott, ahova való: a középmezőnyben, vagy inkább az alatt.
Pedig komolyan mondom, ha letölthető címként csak a stratégiai részt erőltették volna a cuccba, kicsit változatosabb formában, még talán érdemes is lett volna pénzmagot áldozni az eredményre, de így, végső formájában még olcsón sem tudom ajánlani a játékot, maximum a mazochistáknak, vagy azoknak, akik mindenképpen új ötletekre vágynak, még akkor is, ha azoknak a kivitelezése eléggé megkérdőjelezhető minőséggel és létjogosultsággal rendelkezik.
Van némi extratartalom – megnyitható képek, fájlok; illetve egy trailer, meg az amerikai hadsereg propagandafilmje, de ezeken kívül semmi plusz, ami a pár órás alapjáték után a képernyő elé szögezne.

Visszatérve a bevezetőben leírtakra: tudom, pénzorientált világban élünk, ahol muszáj megragadni a moziból kiszédelgő tömeget egy olcsón elkészített videojátékkal, de nem lehetne ezt egy kicsit jobban odafigyelve megtenni? Volt már Wolverine is a kínálatban, amit normális csapat kapott meg, és ez a végeredményen is látszódott.
Muszáj tehetségtelen, gyenge fejlesztőket megbízni a filmes adaptációkkal, akiknél eleve lehet sejteni a végeredményt, ami sokszor még így is képes a (negatív) meglepetésekre?
Persze a kérdéseim költőiek, tudom a választ, de nem kicsit tartom zavarónak, amikor kábé tíz-tizenkétezer forintért ilyen „alkotásokkal" szúrják ki a gamereket, illetve az ezek megvételére leginkább fogékony családok szemét.
Én eljátszadoztam vele, és élveztem a vízi küldetéseket, de nem is fizettem, és nem is fizetnék érte egy forintot sem.



BATTLESHIP

4

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Activision*** Fejlesztő: ***Double Helix Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 3 AUDIO 4 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 4

Böjtös Gábor

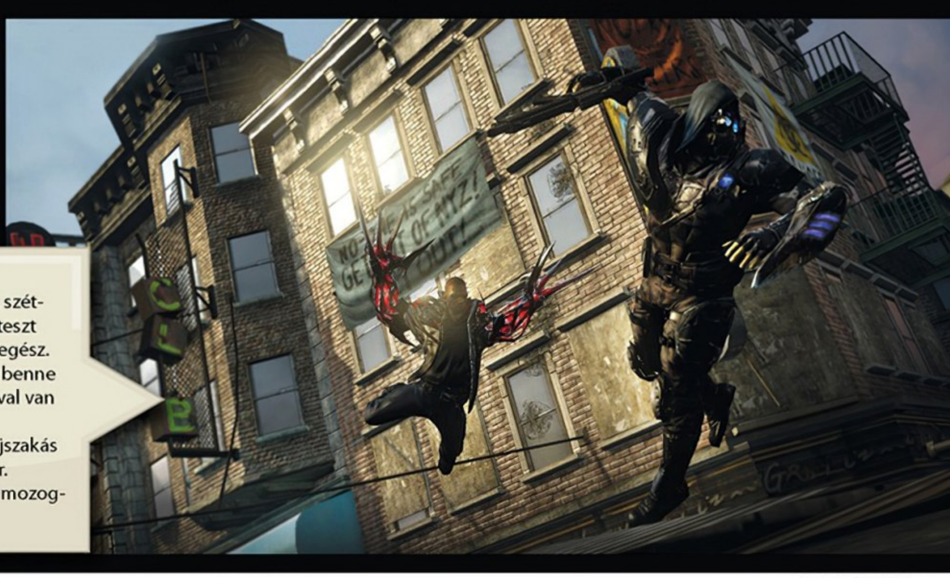


Ez most csak prototípus...

A folytatások sok szempontból olyanok, mint amikor két régi szerelmes újra egymásra talál. Ha volt még szenvedély abban, ami kettejük közt volt, ha az tud újdonságot adni, és látnak még többet is a dologban, akkor valószínűleg boldog kapcsolatnak néznek elébe (persze minden relatív). Aztán ott vannak azok az újrakezdések, amikből már hiányzik a régi tűz, vagy csak egyszerűen a kapcsolat elég volt olyannak, amilyen azelőtt volt, és ilyenkor nem biztos, hogy egy újabb próbálkozás többet fog adni. A filmiparban általában inkább utóbbira, a videojátékok terén azonban szerencsére többnyire előbbire van a gyakoribb példa. Ennek ellenére a Prototype 2 esetében, az én saját meglátásom szerint kialudt a láng, és nem tudom tiszta szívvel igazán méltó folytatásnak nevezni. Tegyük hozzá, hogy az első rész a fergeteges hangulatával és a rengeteg újdonságával igencsak magasra tette a lécet, és még egy ilyen sandboxokkal teli generációban is ki tudott tűnni a tömegből, valamiben legalább túl tudott mutatni a társain. Mert ugye mit várnánk egy jó, méltó folytatástól? Szebb, nagyobb, több és jobb legyen, mint elődje, és tudjon legalább az előd szintjét elérő hangulatot biztosítani. Na nézzük, mi jött össze, és mi nem.

Ami sikerült

Már ide hallom, hogy a rajongók fenik a pengéket és töltik a puskákat, illetve a fotóimat darts táblaként használják a kissé negatív szájízű nyitásom miatt, úgyhogy rögtön ki is egészíteném magamat: a Prototype 2 nem lett rossz játék, sőt jóra sikeredett. Játékmenet terén igyekezett minél inkább az eredeti által kitaposott útvonalat követni, amivel lássuk be: nagyon nem lehet mellényúlni. Egy remek recept mindig elsüthető újra, még ha nem is üt akkorát, mint elsőre.
Még mindig itt van az élvezetes, mutációkkal és új képességekkel ügyesen variáló játékmenet, a rengeteg fejlesztési lehetőséggel és a számtalan kombóval. A hosszú, mellékküldetésekkel jól telepakolt sztori mód, és persze mindenek felett: a hatalmas bejárható terület. Ehhez aztán még hozzáadnak az új példányokban található kóddal letölthető challenge-ek, és máris esélytelen, hogy a P2-t idő előtt kivégezzük.
Ha valamiben szó nélkül írom alá a második epizód felsőbbrendűségét és fejlődését, az az elődön jócskán túlmutató tartalom. Ezek alapján le lehet szűrni, hogy a szoftver nagyobb és több, mint elődje: azoknak, akik a Prototype 2 brutális, és vérben bővelkedő világában elmerülnek, lesz mivel szórakozniuk. És ha már szóba került a vér: lássuk be, ez még mindig nagyon szórakoztató komponens – legalábbis annak a rétegnek, amelyik a szoftver célközönsége, mindenképpen kedvére való lesz a testrészek potyogása és az artériák kerti öntözőrendszerré változása. A városban való szabad repkedés ellenben már nem csak a szadisták szívét dobbantja meg, bárki könnyedén átadhatja magát a (kezelés egyszerűségéből kifolyólag)



KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

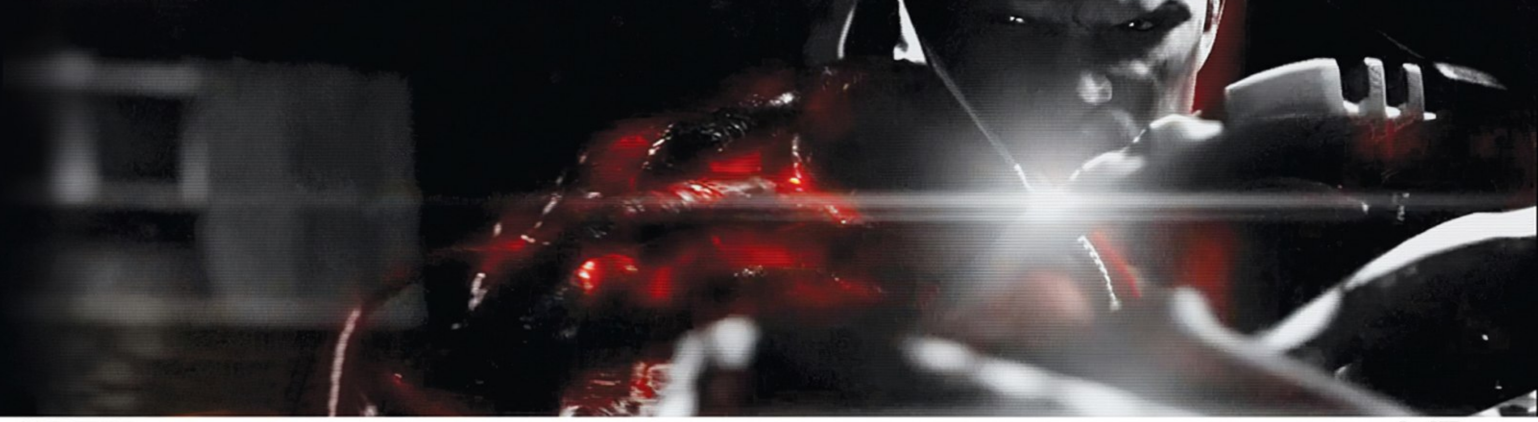
Elsőre imádtam a Prototype-ot. Szaladgáltam, ugráltam, fejlesztettem, szétcsaptam mindenkit. Aztán jött az, amit a teszt a folytatás hibájának tart: unalmassá vált az egész. Éppen ezért nem lepett meg az új rész. Vannak benne nagy jelenetek, jó ötletek, de itt az alapkoncepcióval van gond, ezért nem születhetett zseniális folytatás. Valamit reformálni kellene rajta. Így csak egyszerű, egyéjszakás kalandról van szó, ami nem rossz, tényleg hat-hét pontot ér. Annak pedig örülök, hogy rolmi tudja, nem hét és tíz között mozognak a pontszámok, amit most be is bizonyított.



könnyed városnézésnek, a legmagasabb felhőkarcolók meghódításának, majd onnan egy merész, ejtőernyőt mellőző bázisugrásnak. A harc – bár többnyire két gombbal kivitelezhető – összetettebb és élvezhetőbb, mint amilyennek elsőre tűnik, a különféle formáink által biztosított egyéni lehetőségek a harcnak sokféle kivitelezését teszik lehetővé. Tovább színesíti a küzdelmeket a különböző fegyverek, majd később már komplett járművek megszerzése és használata.
Persze akkor mindez még jobb lenne, ha jobban lennénk késztetve a változatosságra. Biztosra merem venni, hogy a szoftver készítői próbáltak egy jobb folytatást összehozni, ugyanakkor azt is, hogy túlzottan ragaszkodtak az egyszer bevált recepthez, nem mertek letérni a járt útról.

Ami nem annyira

A Prototype 2 legnagyobb bukása, hogy megelégszik pontosan annyival, hogy ő a Prototype 2. Olyan, mint amikor a vizsgára készüléskor minden tételből megtanulod a ketteshez elegendőt.
Nem tud, vagy inkább nem akar kibújni az elődje árnyékából, és nemes egyszerűséggel szinte semmi olyat nem akar hozzáadni ahhoz, ami legalább egy lépéssel előbbre vinné attól. Igazából, ha egy nem olyan naprakész játékos látja futni a szoftvert egy tévén, elsőre simán azt gondolhatja, hogy az első részhez új alternatív kosztüm jelent meg, ahol nincs kapucnid és fekete vagy.
Ez valójában nem csak azért probléma, mert az első rész veteránjai hamar beleunnak majd Heller küzdelmébe, hanem azért is, mert bár a Prototype egy rendkívül élvezetes játék volt, azért több ponton is hagyott kívánnivalót maga után.
Nem, itt nem feltétlenül az itt-ott előforduló bugokra gondolok, azok a sandbox játékok velejárói, így nem lepett meg, hogy ilyen téren semmi nem javult.
Az már annál inkább, hogy a nagyobb csaták kaotikus kavalkádjában előforduló irányítási gikszerek is érintetlenül maradtak, pedig ezek már korábban is rendkívül bosszantóak voltak.
Ahogyan az is, hogy ezeknél az össznépi bunyóknál szinte kivétel nélkül megőrült/epilepsziás rohamot kapott az operatőr, és valahogy sikerült mindig olyan módon elénk tárni a látóterünket, hogy sose tudjuk megállapítani, mi a fene történik.
Azáltal pedig, hogy ugyanazokba a hibákba botlik az ember, újdonságba pedig aligha, azok számára, akik az első részt szemfolyásig nyomták, hiába a szoftver minden vonzereje, az egész hamar unalomba fog fulladni.
Ezen két dolog tudna segíteni: egy olyan sztori, ami hajt minket a cél felé, amit át tudunk élni, valamint a változatosság a fő missziók terén.
Azonban fokozatosan azzal kellett szembesülnöm, hogy a játék még ezen két ziccerét is kihagyja, ezzel pedig még könnyebben kifulladhat annak élményfaktora.







A történet főszereplője ezúttal nem az első részből megismert Alex Mercer, hanem egy új, katonai hivatásának köszönhetően jóval nagyobb harci tapasztalattal rendelkező férfi, James Heller. A legnagyobb baj az új főszereplővel, hogy míg Mercert egy egész játékba tellett megkedvelnem, az új arcot ennyi idő alatt sem sikerült.
Gyakorlatilag az egész karakter olyan egyszerű, mint a fakocka, egy bosszúra szomjazó, dühvel fűtött, családját elvesztő keménycsávó (igazából Kratos eltitkolt, kevésbé pigmenthiányos ikertestvére is lehetne).
De ha már a God of Warnál tartunk, pont az a széria a legjobb példa rá, hogy unszimpatikus főhős is hajthat egy olyan cselekményt, amely leköti az embert. Sajnos tesztalanyunk nem ebbe a kategóriába tartozik, mivel olyan szinten egyszerű, kiszámítható és érdektelen történetet kapunk, aminek köszönhetően az amúgy pofás átvezetők inkább kizökkentenek a játék ritmusából, mintsem, hogy löketet adjanak annak. Hiába a fordulatokkal és rejtélyekkel teli sztori, ha a történések felét már előre látod, és azok idővel totálisan hidegen is hagynak. Az utolsó mentsvár, vagyis a változatos küldetések azonban sajnos szintén hiányoznak a szoftverből.
Teljesen mindegy, hány misszió vár ránk, nem számít, hogy mennyiféle támadás és mutáció áll a rendelkezésünkre, ha majd minden küldetés azt az egyszerű dolgot várja el tőlünk, hogy ZÚÚÚÚÚZZUNK!
Persze, félreértés ne essék, eszméletlenül szórakoztató tud lenni a pusztítás, hogy mindenkit úgy taposol el, mint egy bogarat, ám nem telik sok időbe, hogy unalmassá váljon az egyszerű, destruktív ámokfutás, és a téglaintelligenciájú ellenfelek miatt teljesen hiányzó kihívásfaktor.
A másik, néha megkövetelt játékmeneti elem a lopakodás, ami... nos, nem működik.
A két Batman Arkham játék kiválóan vegyítette az akció és a lopakodás elemeit, azokkal mindkettőben sajátos szituációkat alkotva, mindegyiknél egyedi taktikát követelve.
A Prototype 2 sunnyogós részeivel a legnagyobb baj az, hogy szinte el sem lehet azokat rontani, ha pedig ez valahogy mégis sikerül, még mindig kizárt dolog, hogy komoly bajunk essen: a legkisebb probléma nélkül tépjük darabokba az egész bagázst, ha véletlenül felfedeznek. Ugyanez a probléma a rengeteg képességgel: tulajdonképpen nem vagyunk rájuk szorulva.
A program nem kötelez bennünket arra, hogy mindet elsajátítsuk, nem teremt elég olyan helyzetet, ahol az adott szituációban egy kiemelt taktika lenne használatos. Így aztán könnyen előfordulhat, hogy hamar egy berögzült megoldáshoz szokik az ember, és figyelmen és használaton kívül hagyja a különleges képességeinek jó részét.
Én sajnálom a legjobban, hogy ez a bekezdés már lassan háromszor olyan hosszú, mint az előző, de sajnos még mindig nem értem azon pontok végére, ahol a Prototype 2 nem tud túltenni az első epizódon.
Nem mondanám azt, hogy csúnya játékról beszélünk, de azt nyugodt szívvel jelentem ki, hogy a látvány a közepesnél aligha értékelhető jobbra. A karakterek nem túl kidolgozottak, az animáció több helyen gyengélkedik, ráadásul a szaggatás sem áll távol a szoftvertől, és a felhőkarcolók tetejéről rend szerint köd burkolja látóterünk jelentős részét, kihagyva ezzel a látványos városnézés lehetőségét. Hogy örömhírrel is szolgálhassak: a hangok terén már jóval erősebb a felhozatal – remek (noha kicsit kevés) zenei aláfestéssel és hangeffektekkel, valamint egy több mint korrekt szinkronstábbal. Kár, hogy utóbbinak ilyen béna szövegkönyv jutott.
Mindezeket átvéve körülbelül ki is derül, miért nem tartom méltó folytatásnak a tesztalanyunkat. Nem szebb, nem jobb, és nem tud újra ugyanolyan hangulatot biztosítani.

Akkor ez most jó, vagy sem?

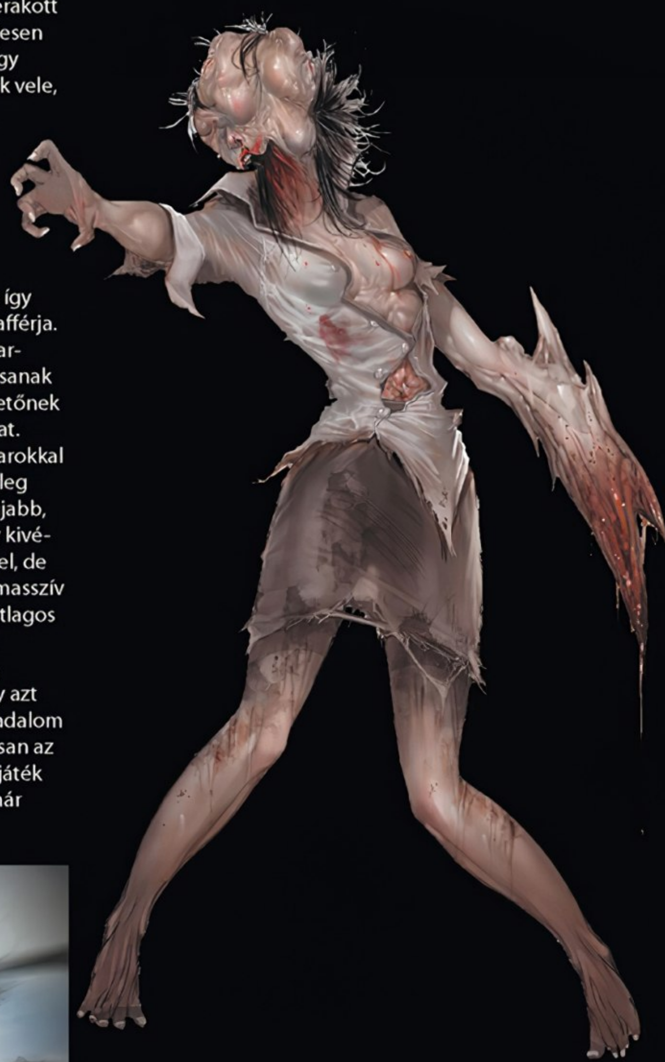
Na igen, ez a kérdés közel sem olyan kétséges, mint ahogy azt a fenti csalódások listájából gondolná az ember.
Újfent hangsúlyozom, ez egy jó játék.
De nem jó folytatás. Mire a cikk ezen részéhez érsz, feltehetőleg már lekúszott a







szemed a végső pontszám felé.
Ha nem, akkor most elrontom a meglepit.
Ez most legyen az én szigorúságom számlájára írva, vállalom a szívtelen kritikus szerepét. Simán lehetne tulajdonképpen egy picit kevésbé szőrös szívűen megközelíteni a szoftvert, és azt mondani: ez megér egy hetest. Mert ha úgy áll hozzá az ember, akkor igen, akár egy hetest is megér.
De az általam kiosztott pontszám most kivételesen nem a Prototype 2-nek szól, mint játék, hanem a Prototype 2-nek, mint folytatás. Teljesen élvezetes lehet a városban császkálás, egy darabig még a pusztítás is, ráadásul a tartalom bőven van akkora, hogy hosszú órákra kösse le a tévé előtt ülőt. Lassan két éves pályafutásom után talán már kérhetem azt a kedves olvasóktól, nézzék el nekem azt az önzést, hogy az értékelést most nem nekik, hanem a fejlesztőknek szánom. Ez a hatos most szóljon a Radical Entertainmentnek.
Bármelyik egyszeri játékos, akinek az első rész kimaradt, nyugodtan adjon hozzá egy egész pontot, és ha úgy tartja kedve, szórakozzon jót a szoftverrel. Azonban én sajnos az a fajta ember vagyok, aki a koncepcióktól hajlamos azt elvárni, amiről tudom, hogy bennük rejlik, és nem elégszem meg azzal, amit kapok.
Persze elkalandozgat az ember a hatalmas városban, könnyedén mosolyogva elpusztít párszáz embert, és valószínűleg (többnyire) még élvezni is fogja mindezt. De ez az a szoftver, amiben ennél több rejlik.
Én haragszom a Prototype 2-re, mert feladva az alapötletben rejlő lehetőségeket, és az első rész által megalapozott váratlan elismerést, beéri azzal, hogy egy összerakott iparos munka. A kreativitást szinte teljesen mellőzve adja fel annak az esélyét, hogy életed kalandja legyen, és megelégszik vele, ha pár órácskára elszórakoztat.
Én látom a szériában a lehetőséget, a szenvedélyt, 2009-ben mindezt meg is mutatta. De sajnos most a folytatás azt igazolja, hogy akkor nem szerelem bontakozott ki, csupán fellángolás tört elő. Azt igazolja, hogy kár volt újra összejönnünk, mert így kevésbé marad szép emlék a kettőnk afférja.
Persze valószínűleg az eladások arra sarkallják majd a kiadót, hogy igényt tartsanak egy folytatásra, és igencsak elképzelhetőnek tartok egy nem túl távoli Prototype 3-at.
Én adok neki még egy esélyt, és tárt karokkal várom majd, ha úgy érzem, hogy tényleg folytatás készült, és nem az első rész újabb, szívét vesztett hagyatéka. Lehet, hogy kivételesen keményen bántam a szoftverrel, de úgy éreztem, az utolsó, Böjtös Gábor masszív felügyelete alatt készülő számra egy átlagos tesztnél valamivel többet akarok írni. Ügyhogy ez most tényleg szívből jött.
Arról meg aztán nem is beszélve, hogy azt sem akarom, hogy a hazai gamer társadalom elfelejtse azt, amit egyébként szép lassan az egész világ hagy figyelmen kívül: a jó játék nem nyolc pont fölött kezdődik. Ott már kiteljesedik.





PROTOTYPE 2

6

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Activision*** Fejlesztő: ***Radical Entertainment***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD5.1, DTS***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 6

rolmanus

MORTAL KOMBAT





A kultikus bunyós sorozat, a Mortal Kombat-széria tavaly megjelent újragondolása óriási sikereket aratott a PlayStation 3 és az Xbox 360 tulajdonosok körében, azonban a megfelelő erőforrással rendelkező további konzolgépek hiányában más platformokra már nem volt elérhető a nagy múlttal rendelkező anyag legújabb epizódja. Ezen a hiányosságon kívánt javítani a NetherRealm Studios által PlayStation Vitára készített verzió, amit a Sony kézi konzoljára röviddel a gép megjelenése után be is harangoztak, mikor pedig ezt olvassátok, már meg is jelentettek. Mivel az anyag tesztelésére rendelkezésre álló egy oldalba igen nehéz lenne belesűríteni mindent a szoftverrel kapcsolatban, ezért az alábbi beszámoló leginkább csak a Vita-változatban rejlő újdonságokra, specifikus tulajdonságokra fog fókuszálni.

A tavaly megjelent asztali verzió több kiegészítő csomagot kapott a hónapok során. Négy letölthető karaktert a maguk kivégző mozdulataival és kombóival, klasszikus retro- és alternatív kosztümöket, plusz kivégzéseket. A PS3-as változat a tekintélyes számú harcos listát ráadásul egy extra küzdőféllel is bővítette, a God of War-sorozatból e vendégszereplésre átigazolt hadúrral, Kratos-szal. Jó hír, hogy jelen teszt alanyában mind az öt extra karakter (vagyis a titángyilkos spártai, Skarlet, Kenshi, Rain, és az Elm utcából átigazoló Freddy Krueger is) megtalálható a már fentebb említett további extrákkal egyetemben.

Ám, ha csak ennyiben merülne ki az alapváltozathoz képest a Vita-verzió, akkor az nem mutatna túl a szintén nem oly régen megjelent Komplet Edition tartalmán.
Ezt szem előtt tartva a fejlesztők 150, kimondottan a Vita speciális képességeit kihasználó „Challange Tower" missziót építettek a tartalomba. Ezek a küldetések előszeretettel alkalmazzák a masina érintőkijelzőjét, illetve a giroszkópját is.

A feladatok nagyon változatosra, hol viccesre, hol pedig komolyabbra sikerültek, némelyik teljesítéshez pedig kellően nagy odafigyelés szükségeltetik. A teljesség igénye nélkül néhány példát említenék, hogy nagyjából el tudd képzelni, hogyan is használható egy bunyós anyagban – teszem azt – az érintőkijelzős technológia. Az egyik misszióban a fagyos nindzsa, Sub-Zero kerül szembe a kiborg harcossal, Sektorral.
A feladat elsősorban nem is a jövő Lin Kuei katonájának a legyőzése lesz, hanem az általa kilőtt célpontkövetős rakéták eltérítése. Ezt pedig úgy tudod megtenni, hogy villámgyorsan a kijelzőre böksz, értelemszerűen azokra a pontokra, ahol a rakéták éppen jelen vannak.
Egy másik feladatban szintén egy Vita-exkluzív fícsör, az érintőkijelzős kivégzés kerül terítékre.
Ebben annyi a ráció, hogy a menetek befejezését jelentő halálos mozdulatsort nem a gombokkal, hanem az OLED panelen végighúzott ujjaddal kell előcsalni. Ugyanazokat az irányokat kell ily módon beadni, mintha a d-padet használnád, ám a könnyítés érdekében a kívánt irányok megadása után már nem kell semmilyen más gombot megnyomnod.
Egyik kedvencem azonban az okostelefonokon elérhető, rendkívül addiktív Fruit Ninja koppintása volt.
Ez a megoldás többféleképpen is jelen van a játékban. Többek közt Kenshivel a Stryker által dobott gyümölcsöket kellett kettészelnem, ám a gránátjaira sem ártott odafigyelnem… A másik klasszikus alkalmazása a gyümölcskaszabolásnak a direkt erre a célra létrehozott Test Your Slice toronyban található, ahol a már említett játék mortálosított verziója van jelen, gyümölcsök helyett koponyákkal, belső szervekkel stb.
A mozgásérzékelőre épített extra játékok is sokszínű megvalósításban találhatóak meg. Hol pengéken állva kell egyensúlyozni a halálos szakadékok felett, hol pedig a bunyó közben kell rázni a gépet az aláhulló bónuszok reményében.

Az előzetes videókban a Vita AR képessége is képbe került oly módon, hogy a hátsó kamera által közvetített kép adta a helyszínt az összecsapásoknak. Ezt a funkciót a végleges verzióban azonban már csak a gyakorló módban tették elérhetővé (karakterválasztó képen nyomj háromszöget, majd egyszerre az L+R gombokat) a készítők.

Az extraként fellelhető tartalmakon túl az anyag 100%-ig megegyezik nagygépes társával. Egy valami különbséget megemlítenék viszont, ami nem is a belbecst érinti, hanem a külcsínt. Ez pedig a szoftver grafikája, pontosabban annak egy szeletkéje.
Ugyan gyönyörű hátterek előtt, stabil 60fps-sel pörög a játék, ám a karakterek kidolgozásából némileg visszavett a stúdió, ami leginkább a kivégzéseknél és a közeli kamera beállításoknál vehető észre.
Ettől az apróságtól eltekintve azonban kimagaslóan jól sikerült a Vitás Mortal.



MORTAL KOMBAT

9

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *Warner Bros. Interactive Entertainment*
Fejlesztő: *NetherRealm Studios*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2 fő*
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Foxhound

CONSOLE CORNER

RHYTHM THIEF™ & the Emperor's Treasure





Párizsi útikalauz (nem csak) francusoknak

Új stílusokat alkotni manapság nehéz: a puskapor nagy része elsült már, mihelyst az aktualitás szikrája megcsillant a horizonton, napjainkban pedig túl sok lehetőség nem nyílik az új szemszögből történő megközelítésre. Mit tesz a derék fejlesztő? Már létező stílusok kemikáliájával próbál valami újszerűt adni a kicsiny közönségének. Ilyesfajta gyermek a Rhythm Thief is, ami a kaland és ritmusjátékok házasításából fogant meg. A recept a következő: végy egy történetet, táláld Professor Layton jegyében, majd a fejtörőket cseréld ritmusjátékokra. Voilá!
No, de mielőtt még belevágnánk a tényleges tesztbe, ismerkedjünk meg játékosainkkal: a jó oldalon az identitászavaros, elanyátlanodott (illetve jelen esetben elapátlanodott) ifjú, Raphael (és az ő Mr. Hyde-ja: Phantom R), valamint hiperintelligens, überaranyos, ámde szűkszavú kutyája, Fondue; a sötét oldalon pedig … Bonaparte Napoleon áll. Igen, kedves olvasó, joggal gondolhatod azt, hogy SEGA-ék valami elmegyógyintézetben tartották a castingot, de szerencsére ennyire azért nem bizarr a helyzet.
Édesapja eltűnése óta Raphael egyedül él Fondue-vel, nyomozgat, tervezgeti a viszontlátást a papával, miközben sötét erők újra életre keltik Franciaország egykori zsarnok császárát, a szálak pedig furcsa módon rövid időn belül egymásba konvergálnak.
Mindennek a hacacárénak Párizs ad otthont, így lehetőségünk nyílik behatóan megismerni a Francia főváros főbb látványosságait, nevezetességeit. Ez remek lehetőség azoknak, akik nem jártak még arra, hogy alapműveltségüket gazdagítsák, vagy egy kis retróra azok számára, akik már ismerik az Öreg Hölgy városát.
A játékidő javarészét kiteszi a város felfedezése, amit sajnos elég szárazan tálal a program. A sztori érdekes, de vontatott, nehezen bontakozik ki, és az sem segít, hogy az állítólagos kalandelemek gyakorlatilag nulla gondolkodást igényelnek. Bármi is történik, a következő lépést mindig mutatja egy kis felkiáltójel, így esélyünk sincs arra, hogy elakadjunk, vagy egy kicsit jobban rászoruljunk a helyszínekkel való elmélyültebb ismerkedésre.
Ezt talán a készítők is érezhették, így előrántották a Jolly Jokert: legyenek a pályákon minijátékok! Magnifique! Ezt a következőképp tessék elképzelni: minden helyszínen kettő, de néha több kis ajándékcsomag van elrejtve, amelyeket az érintőképernyő böködésével kereshetünk meg. Minden pakk random mennyiségű aranyat tartalmaz, amit rendkívül hasznos dolgokra költhetünk: megvehetjük belőle a játékban már látott átvezető videókat! Hát nem nagyszerű?
Eddig úgy tűnhet, elég rossz véleménnyel vagyok a Rhythm Thiefről, pedig szó sincs róla, ugyanis a már említett másik komponens, a ritmusjátékos szekció nagyon jóra sikerült.
A zeneszerzőt a korai swinges-jazzes dallamvilág inspirálta, és ez hangulatában nagyon jól passzol az atmoszférához. Maguk a játékok is elég változatosak, és bár szép számmal felsorakoznak (közel ötven darabról van szó), néhol elkerülhetetlen az önismétlés.
Amúgy a készítők között igazi hagyományőrző SEGA-szamurájok is jelen lehettek, ugyanis néhány ritmusjáték a korai SEGA anyagokból lett átemelve, tehát aki játszott anno a Samba de Amigoval, a Space Channel 5-val vagy az Elite Beat Agents-szel, az számítson egy kis borsóra a hátán!
Sajnos azonban itt sem minden fenékig tejfel, ugyanis a készítők nem bírták ki, hogy ne építsenek a programba egy-két mozgásérzékelésre alapozott ritmusjátékot, ami bizony ölég' nagy hiba volt.
Nem is a mozgásérzékelés tényével van a baj, inkább annak finomhangolásának hiányával, így sajnos akarva-akaratlanul hibázhatunk, lehet akármekkora ritmikus csimpifon az ember gyermeke.
A külcsínről még nem esett szó: sajnos itt sem történik világrengető attrakció.
Bár a 3D látványos, és a kézzel rajzolt állóképek, valamint az átvezető animációk impozánsak, az ingame látvány alig-alig haladja meg egy DS játék szintjét, ami egy Resident Evil: Revelations után minimum érdekes, de szerencsére a rajzfilmes stílus nem kíván maga után álldobálós prezentációt.
A Rhythm Thief egy ígéretes ötlet kevésbé ígéretes megvalósítása, amely egy kicsit több törődéssel akár klasszikus is lehetett volna. Ennek ellenére könnyed játékmenete kellemes kikapcsolódást nyújthat két nagyobb lélegzetvételű játék között, esetleg barátnőnek, kazuár kistesónak is nyugodt szívvel ajánlott.



RHYTHM THIEF & THE EMPEROR'S TREASURE — 7

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***SEGA*** Fejlesztő: ***SEGA/Xeen***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 6 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 6

keviny

WARRIORS OROCHI 3





Harcosokkal táncoló

Bizonyos játékokban manapság elég nagy keletjük van a különféle vendégszereplőknek, de az elég ritkán fordul elő, hogy két játék direkt mixéből egy harmadikat kevernek ki. Persze nincs új a nap alatt: a Samurai Warriors és a Dynasty Warriors keresztezéséből létrehozott Mosou Orochi – illetve ahogy mifelénk ismert: Warriors Orochi – már 2007 óta szedi az áldozatait. Körülbelül fél évvel a Japán premier után végre feltették egy nyugatra tartó hajóra a sorozat harmadik részét, így gyorsan szemügyre is vettük azt.

Történet szempontjából nem mondhatjuk, hogy a dramaturgok szanaszét törték volna magukat – persze ez nem előfeltétele egy jó játéknak. Vannak, akik kiemelt figyelmet fordítanak a sztori minden egyes mozzanatára, váratlan fordulatokkal, izgalmas párbeszédekkel fokozzák a fokozhatót, és vannak, akik szerint mindez felesleges sallang.
Az Omega Force munkatársai ez esetben az utóbbi elv mellett tették le a voksukat, így az alapszituáció kimerül annyiban, hogy jön a gonosz hidra, ami tör, zúz és embereket öl, a maroknyi túlélő pedig visszatér a múltba, hogy az egykori dicső hadurakat feltámasszák, majd bevethessék őket a sokfejű gonosz ellen folytatott harcban…
Ez így elég bárgyúan hathat, de semmi gond, majd nem vesszük komolyan (bőven elég, ha a játék komolyan veszi magát…).

A játékmenet maradt a régi tömegpusztító hack & slash, szorosan a két alapnak szolgáló Warriors-játék nyomdokain haladva.
Egy három karakterből álló csapattal vágunk neki a harcnak, melynek tagjait a játék alatt gombnyomásra cserélhetjük.
Ez azért jó, mert a szereplők egyedi harcmodorral bírnak és speciális támadásaikat összekapcsolva látványos (és nem utolsó sorban hasznos) kombókat idézhetünk elő. Mivel a játék összesen több mint 120 (igen, százhúsz!) választható karaktert kínál fel (köztük a Ninja Gaiden Ryo Hayabusa-ját és a Dead or Alive Ayane-jét is), bátran állíthatjuk, hogy a csapatunk összeállításánál tengernyi lehetőség áll előttünk.
Ha ez esetleg nem volna elég, akkor küldetésbe menet új fegyvereket vásárolhatunk, vagy a meglévőket „egybeolvasztva" kísérletezgethetünk a hatékonyság érdekében.
A külcsínt elnézegetve már nincs olyan nagy ok az örömre: bár a nagy számban felbukkanó szereplők ellenére a játék stabilan hozza a 60fps-t, az ellenfelek kidolgozottságban, animációban a jó öreg PS2-es időket idézik. Nyilván anno még nem voltak elterjedtek a különféle ruhamárkák a Távol-Keleten, vagy csak mindenki ugyanahhoz a szabóhoz járt, de mondjuk igencsak böki a csőrömet, hogy minden velünk szembeszálló tag ugyanabban a gúnyában szteppel.
Szintén kőgagyi, hogy ha egy ütéssel három furkót leverünk, akkor mind a három ugyanazzal az animációval esik össze – oké, látszik, hogy a srácok a retro hangulat megteremtésén fáradoztak, de azért a Doomig nem kellett volna visszanyúlni…
A zenék viszont roppant kellemesek, még ha néha kicsit többször is ismétlődnek a kelleténél. Igazi japános, gitárcentrikus rock, fogós dallamokkal – még talán önmagában is elhallgatnám őket. Kár, hogy a lokalizáció kimerült a feliratok lefordításában, bár a szereplőkhöz passzol az ékes japán hang, azért szívesen átkapcsoltam volna angolra.
Még úgy is, hogy a párbeszédek túl sok tartalmat nem hordoznak magukban. Többnyire két témában ki is merülnek: harcostársaink impresszív harcmodorunkat méltatják („Sosem láttam még embert így harcolni, öreg!"), vagy karakterünk az ellenfelekhez idéz pár keresetlen szót („Most végetek, rüszük!").

A Warriors Orochi 3 erősen rétegjáték. Annak a rétegnek a játéka, akik élnekhalnak a sorozat korábbi részeiért, vagy az összetevőként szolgáló programokért, esetleg fáradhatatlan hack & slash rajongók. A nagyközönség számára viszont ez csupán egy erősen B kategóriába hajló, szinte végig önmagát ismétlő mészárszék, ami lehet, hogy ideig-óráig remek lehetőséget nyújt a stressz levezetésére, de az ok kiváltását követően rövid időn belül a polcon (avagy valamelyik aukciós oldalon) végzi.



WARRIORS OROCHI 3 — 6

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *Tecmo KOEI* Fejlesztő: *Omega Force*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 5 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 5

keviny

CONSOLE CORNER

MUD
FIM Motocross World Championship





Fapados Olasz Sportmotor-játék

A racing, mint zsáner, az utóbbi néhány esztendőben igazi lejtmenetben halad.
Egy-két kiugró sikertől eltekintve szinte az összes egyed mellőzi az eredetiség minden csíráját, és csak a már jól ismert, kitaposott ösvényen menetelve próbálja lenyűgözni a játékos társadalmat, mondhatni kevés sikerrel. Arról már ne is beszéljünk, hogy üzletileg szinte az összes ilyen kaliberű játék bukás lett. Például a Blur is hatalmasat zakózott eladások terén, de nem is kell messzire mennünk, a hazánk fiai által megalkotott SkyDrift sem remekelt túlságosan velősen (holott ennek okát annyira nem értem, mert ennél legalább megvolt a kreativitás, és az újdonság élménye).
A versenyzős játékok csak nehezen tudják megütni azt az ingerküszöböt, hogy a játékosok szimplán ne ignorálják azokat.
Így 2012-ben egy a freestyle és a motocross jegyeit magán viselő versenyjáték vajon túl tudja-e élni a racing purgatóriumot?
Hát, nem sok esélyt adok neki, de lássuk, mit szutykoltak össze nekünk MUD címen.

A MUD (lefordítva: sár) a címéből adódóan az igazi dagonyászós, hardcore motocross világot, érzést szerette volna prezentálni, de a készítők a fejlesztés során valahol elfelejtették belőni a célt, vagyis hogy szimulátort vagy inkább arcade jellegű játékot szeretnének kreálni. Emiatt érződik egyfajta kettőség, de akármelyik típusként is vizsgálom, ilyen állapotában ez a cucc egyiknek sem felelne meg. Lehet, csak számomra poén, de a cím visszafelé olvasva DUM, ami az angolban az ostoba, a gyagya szlenges megfelelője, ami egyébként sokkal találóbb ehhez a szoftverhez.
Ha csak szimulátornak készült volna, akkor meglehetősen ingerszegény játék lenne, ráadásul nem biztos, hogy tudna oly' élvezeti faktort szolgáltatni, mint négykerekű versenytársai.

A sáros, hepehupás talajt nem igazán sikerült lemodellezni, pedig állítólag (a fejlesztők szerint) körről-körre változik a terep. Lehetséges, hogy ez így van (bár én annyira nem vettem észre), de teljesen mindegy, ha a kisebb-nagyobb gödrök nem dobják meg a motort. Emellett az anyag arcade játékként sem funkcionál túl combosan.
Az ugratóknál egy gomb megfelelő időben történő lenyomásával egy ún. scrub műveletet hajthatsz végre (a mocit 90 fokkal oldalra fordítod, majd kinyomod előre, magad elé), és egy időszakos boostot kapsz.
Ezekkel a scrubokkal kellene minél jobban operálnod, de verseny közben ihatsz még energia italt is, amelynek hatása ugyanaz.
Egyébként, Szasa kibeszélőjéhez kapcsolódva, a MUD telis-tele van az egyik „szörnyen" jó energy drink reklámjaival; számomra már picit sok is volt.

Vizualitás terén sem remekel a program. Talán annak köszönhetően, hogy saját engine-t fejlesztettek a MUD-hoz, de a látvány inkább hajaz egy PS2-es vagy egy letölthető játék szintjéhez (bár már azok között is akadnak igazán gyönyörűek).
Az új engine nem lett a legkiforrottabb, a game fizikáját leginkább a nevetséges jelzővel tudnám illetni. Iszonyat sokat fogsz zakózni, valamikor azt sem fogod érteni, hogy éppen miért is történt az. Pedig az irányítás nem túl bonyolult, sőt inkább fapados, de nagyon könnyű az ugratásból rosszul érkezni, még ha te mindent jól is csinálsz.
Az esés animációja rém primitív, és az egyik magasabb ugratón történt taknyolásomnál sikerült megölnöm a játékot, mivel a respawnnál se előre, se hátra nem bírtam menni tovább, mert nem volt lendület.



A MUD az arcade verseny (Quick race, Championship) mellett tartogat még egy World Tour nevezetű karrier módot is, ahol lesz Elimination Mode, Checkpoint Race, ketten egymás elleni rész, és Trick Battle is. Három nagy arénában, igazi nagy rámpákon lehet ugratni és trükközni, bár össz-vissz 30 mozdulatvariáció van, és azoktól sem kattogott hevesebben a méretes aorta-pumpám. Szerintem a készítők még életükben nem játszottak ehhez hasonló, trükközős extrémsport-játékkal, annyira tré az egész, és a ratyi fizika itt még jobban kiütközik.
A karrierben választható karaktereknek egyébként 4 tulajdonságát fejleszthetjük pontokkal (hűha, tiszta RPG), viszont a kőkemény motocross-rajongók 12 valódi pálya modelljét, 3 licencelt versenysorozatot, 32 hivatalos, 16 nemzeti csapatot, és 84 létező ridert találhatnak a MUD-ban.

Zeneügyileg punk rock dübörög végig, és a motorok hangjával sincs gond. Ez is több mint a semmi, ja és online 12-en nyomhatjátok. Ha kőkemény motocross-rajongó vagy, akkor talán neked bejöhet a MUD, de a véleményemet a játékról összeolvashatjátok az alcím kezdőbetűiből is.

MUD - FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP

4

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: *Black Bean Games* Fejlesztő: *Milestone S.r.l*
Multiplayer: *nincs* Online: *2-12 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 4 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 2

JediEco



Mert azelőtt az emberi törzsek gond és baj nélkül éltek a földön, a halált hozó betegségektől megkímélve. Hanem az asszony talált egy hombárt a háznál, s hiába tiltotta Epimétheus, kíváncsian leemelte a fedelét, s szétszórta, ami csak volt benne: a sok gondot és bajt. Egyedül a Remény maradt a hombár szája mögött, ez nem tudott már kirepülni, mert addigra lecsukta Pandóra a hombár fedelét, Zeus terve szerint. Hanem az ezernyi csapás szabadon bolyong azóta az emberek között, tele van a föld bajjal és tele van a tenger. A betegségek a maguk lábán járnak éjjel-nappal és sok szenvedést hoznak a halandóknak, csöndben lopózva, mert a hangot kivette belőlük a bölcs Zeus, hogy senki se kerülhesse el, amit kimért rá.

– Trencsényi-Waldapfel Imre: Mitológia

A Pandora's Tower kapcsán az első dolog, ami eszembe jutott, egy parafrázis volt: temetni jöttem a Wii-t, nem dicsérni. Aki ismeri Shakespeare Julis Caesar című drámáját, az persze tudja, valójában épp ellenkezőleg, dicsérni jöttem és nem temetni. Az apropóm úgy érzem, elég alapos. A Pandora's Tower az utolsó nagy cím a Nintendo gépére. Ez azt jelenti, hogy talán ez a végső, nagyobb lélegzetvételű cikk, amit Wii-s játékról írhatok nektek. Érkezik még a Dragon Quest X is, de sajnos csak MMORPG formában, és ki tudja, mi megkapjuk-e itt Európában? (Elnézve egyébként a japán Wii-s JRPG-kínálatot, lennének még ötleteim, mit lenne érdemes áthozni Európába, pl. a Tales of Grace megérne egy misét, de sajnos csak PS3-ra adják ki a nyáron.) A Wii dicséretét azonban nem kezdem el.

Egyrészt a Zelda és a Last Story cikkeknél már mindent elmondtam, amit gondoltam a témáról. Hibái ellenére szerettem ezt a gépet – olyan erős érzelmi szálak fűznek hozzá, amilyeneket a 16bites idők óta nem tapasztaltam.

Remek érzés, hogy a gép életciklusának utolsó hónapjaiban egy sor élvezetes játékkal (Xenoblade, Skyward Sword, Last Story) búcsúztathattuk. Ezt a sort most méltán egészíti ki a Pandora's Tower.

Mindenképpen egy nagyszerű programról van szó, de azért érdemes leszögezni néhány dolgot. A PT egy jó játék; úgy érzem azonban, hogy egyáltalán nem kiváló, nem kiemelkedő és nem is forradalmi.

Ha megszerezzük és végigvisszük, nem fogunk katarzist átélni a történet és a dramaturgia hatására. Nem lesz túl hosszú, nem tartogat kimeríthetetlen tartalmat.

Ez a játék nem egy Zelda, de nem is Xenoblade, de még csak egy Last Story sem. A PT egy könnyed akció-JRPG, amely nem tör babérokra, célja csupán annyi, hogy egy hétvégére elszórakoztasson. Ezt azért tartom fontosnak itt az elején, kellő nyomatékkal hangsúlyozni, mert az anyag megjelenése előtt kicsit erős volt a hype. Jöttek az ízléses trailerek, megkaptuk a fantasztikus díszdobozos kiadást, sőt még az alapkiadás is egy elképesztően dizájnos fekete tokban jelent meg. A Xeno és a Story után így a várakozásaink az egekbe szöktek, amire az amerikaiak Operation Rainfall akciója még rá is erősített (egyelőre még nincs hivatalos megjelenési időpont az USA-ban).

Én tényleg egy nagyon kemény, fotelbe szegező akció-RPG-re számítottam, amit még az elismerő, ám a várakozásokhoz képest visszafogottabb sajtóvisszhang sem hűtött

KÜLÖNVÉLEMÉNY eszgétől

Fura szerzet ez a Pandora's Tower: se nem szép, se nem különösebben eredeti, a harcrendszerén még bőven volna mit csiszolni, súlyosbító tényezőként pedig a pályák teljes felfedezését időkorlát nehezíti meg... mégis van benne valami egészen különleges, ami rendre vissza-visszacsábít majd egy újabb torony felfedezésére.

Közel sem tökéletes alkotás, de pont a hibái miatt válik szerethetővé és emberivé ebben az egyenszürkére polírozott blockbuster játékok által uralt világban.







le. Felfokozott idegállapotban kezdtem neki a játéknak. Mit mondjak, az első percekben csalódtam.
A történet zavarosan indult, a játékmenet pedig unalmasnak tűnt. Kellett egy kis idő, amíg helyre raktam a dolgokat.
Aki egy Zelda, egy Xenoblade, vagy egy Last Story szintet vár, bizonyosan nem kapja meg, amit akar. Ha viszont egy élvezetes és kompakt akció-RPG-re számítunk, akkor nem csak, hogy teljesül az elvárásunk, de még az is előfordulhat, hogy jobban be fog jönni a játék, mint a fent említett három csoda.
A feltételek adottak hozzá. A sztori érdekes, a játékmenet addiktív, a hangulat leköt, és a kihívás is a helyén van. Egyik sem kiemelkedő, korszakalkotó, de hoz egy konstans és kellemes színvonalat. Az egész anyag olyan, mintha a készítők a három stuff egyfajta könnyített, kivonatos változatát alkották volna meg. Nem közelíti meg azokat, talán nem is akarja, de még így is a mai JRPG-k szintjét tartja a játék.
A történet, mint minden hasonló műfajú alkotás alapja, itt is óriási szerephez jutott. A programozók egy izgalmas világot alkottak. A Pandora's Tower sztorija és világa meglehetősen komplex – ennek középpontjában egy szerelmespár áll. A főhős Aaron és kedvese Elena. A lányt különlegesen gonosz átok sújtja. Ha nem jut a világ békéjét egyensúlyban tartó tornyokból származó speciális táplálékhoz, akkor ocsmány szörnyeteggé változik, visszafordíthatatlanul és örökre.
Az étek, ami nem más, mint a tizenhárom toronyban élő szörnyek szíve, az egyetlen, ami gyógyító hatással van a lányra.
Az átkot véglegesen levenni csak akkor lehet, ha Aaron bejárja mindegyik tornyot, és az azok mélyén rejtőző Mastereket (főellenségeket) legyőzi, és elhozza szívüket a lánynak.
Miközben Elena megmentésén fáradozunk, megismerjük a játék világát, a tíz királyság történelmét, a hely mitológiáját, és a „The Scar" szerepét. Megértjük a tornyok funkcióját, miközben egy izgalmas fantasy birodalmat fedezhetünk fel.
A fókuszban Aaron és Elena kapcsolata áll, amely a játékmenetet, sőt a megnyerést is befolyásolja.

A sztori alapvetően jó volt. Nekem a tálalás nem tetszett igazán. Pikk-pakk in medias res elkezdődik, kapkodjuk a fejünket, az elején azt sem tudjuk, mi van, ki kivel és ki ellen van. Csak később adagolja a játék a részleteket, akkor viszont olyan töménységben, hogy nehéz lesz megjegyezni a rengeteg infót. A készítők tanulhattak volna a klasszikus JRPG történetkezelésről többet is, hisz a műfaj igazán kiváló képviselőinek – mint a Final Fantasy-sorozat a fénykorában (VI-os és a VII-es rész), a Chrono Trigger, vagy a szívemnek kedves Baten Kaitos, esetleg a maiak közül a Xenoblade – története lebilincselő volt és nemcsak újszerűsége miatt. Ezeknek az írói tudták, mit és milyen mértékben, milyen sorrendben kell adagolni.
A dramaturgia tökéletes volt, együtt ismerhettünk meg egy világot, válhattunk a részévé, szerethettük meg. Ezt a Pandora's Towernél is követni kellett volna. Hisz egy ügyesen, lassan csepegtetett történet megismerése segít abban, hogy magunkénak érezzük az adott világ problémáit, azonosuljunk hőseivel, végzetével. Ez nemcsak a sztori, de a motiváció fokozása miatt is nagyon lényeges. Visszük tovább a történetet, mert ismerni, felfedezni, átélni akarjuk az eseményeket.
Ez nagyon hiányzott nekem a Pandora's Towerből, meg a mai JRPG-k többségéből. Talán ezért érzem úgy, hogy a mai, HD-s stílusbeli darabok leginkább csak karikatúrái egykori elődeiknek.

Ebből következőleg viszont, ha nincs meg a jó dramaturgia, akkor a játékmenetben kell domborítani, nehogy unalomba fulladjon a program. A kérdés, hozza ezt a PT?

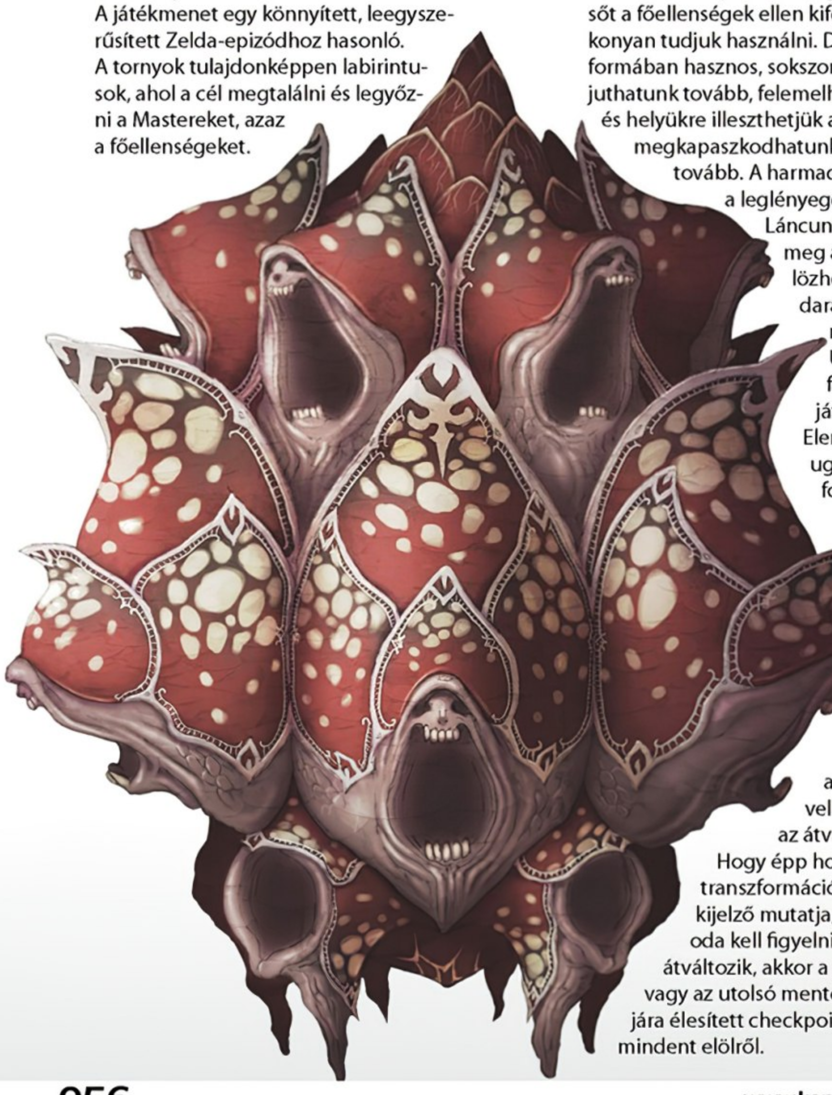
A játékmenet a klasszikus akció-RPG-ket idézi. Nekem folyamatosan a régi Diablo jutott az eszembe róla, pedig nem sok köze van hozzá. Alapvetően lesz egy központi helyünk (Observatory), ahol Elena és segítőnk, egy öreg néni (Mavda) tartózkodik.
Erről a helyről tudjuk megközelíteni a tornyokat és ide térhetünk vissza kalandjaink végén.
Itt tudunk Mavda segítségével tárgyakat venni és tápolni (fegyvereket, jobb cuccokat fejleszthetünk).







Ha esetleg a helyünk megtelt az eszközökkel, akkor egy óriási ládába szabadon lepakolhatjuk a felesleget. Ez a pakolgatás nem különösebben tetszett. Túlságosan korlátozott a helyünk, már az első torony harmadánál megteltem a tárgyakkal.
Gyakorlatilag a szörnyek után állandóan kapunk valamit, és a szobák is rogyásig vannak felvehető cuccokkal. Így mindig mehetünk vissza a központba a ládához, mint a régi Resident Evil-játékokban. Sokkal jobb lett volna, ha egy kicsit több cuccot cipelhetünk magunkkal. A fejlesztések, vásárlások befejeztével elindulhatunk a tornyokba.
A tizenhárom tornyot sorrendben, egymás után tudjuk felfedezni.
A játékmenet egy könnyített, leegyszerűsített Zelda-epizódhoz hasonló.
A tornyok tulajdonképpen labirintusok, ahol a cél megtalálni és legyőzni a Mastereket, azaz a főellenségeket.



Szinteket, szobákat kell bejárni és rejtvényeket, feladványokat kell megoldani.
Ezek a feladványok azonban egyáltalán nem nehezek, csöppet sem kell annyit agyalni, mint a Zeldákban. Ezt felfoghatjuk hibának vagy erénynek is, nézőpont kérdése.
A hangsúly amúgy sem a feladatokon, sokkal inkább a küzdelmeken van.

A játék harci rendszere pofonegyszerű. Megyünk és hentelünk kicsit a Devil May Cry-ból ismert módon, csak lőfegyverek nélkül. Utóbbiak helyett egy csinos láncot kapunk Mavdától, amit három módon is használhatunk. Bevethetjük harcban, így távolról is elkaphatunk nagyobb dögöket, sőt a főellenségek ellen kifejezetten hatékonyan tudjuk használni. De nemcsak ilyen formában hasznos, sokszor a segítségével juthatunk tovább, felemelhetünk tárgyakat és helyükre illeszthetjük azokat, esetleg megkapaszkodhatunk és így juthatunk tovább. A harmadik funkciója talán a leglényegesebb.
Láncunkkal szerezhetjük meg az Elenának nélkülözhetetlen szörnydarabokat, miután megöltük azokat. Utóbbi nagyon fontos eleme a játéknak.
Elena átváltozása ugyanis az időben folyamatosan zajlik, tehát egy percet sem pihenhetünk. Időnként a labirintusokból visszatérve meg kell látogatnunk ellenfeleink kitépett szívével, amiknek segítségével visszafordíthatjuk az átváltozást.
Hogy épp hol tart a lány a transzformációban, azt egy kijelző mutatja, amire nagyon oda kell figyelni. Ha ugyanis Elena átváltozik, akkor a játék véget ér, és vagy az utolsó mentéstől, vagy az utoljára élesített checkpointtól kezdhetünk mindent elölről.

Érdemes az összes szörnyet lekaszabolni és tartalékban tartani néhány friss szívet, mert ki tudja, hogy hol tart az átváltozás.
Szerencsére az időlimit nem túl szűk, nem nyomja agyon a játékot, nem zavarja meg lényegesen a harcokat.
Ennek apropóján szólnék pár szót a küzdelmekről is. A harci rendszer nagyon egyszerű, de az elején nekem kicsit szokatlan volt, méghozzá a játék fizikája miatt. Ha rázúzunk egy hatalmasat az ellenfélre, akkor elvárnánk, hogy az ütés erejétől essen el, vagy hátráljon. Itt sajnos ez nincs így. Hiába viszünk be egy szúrást az épp ütni készülő ellenfelünknek, az meg sem érzi azt, és ha a közelében maradunk, akkor lecsap és megsebez minket. Ez nagyon zavart az elején, idő kellett, míg megszoktam, hogy ki kell térni, gurulni kell, különben összevernek minket.
Az irányítás kézre áll, így szerencsére nem tartott sok ideig megtanulni a dolgokat.

Elenát azonban nem csak etetni kell a játék során. Egy nőről van szó, ezért igyekeznünk kell a kedvében járni. Beszélgetni kell vele, szívességeket tenni és kérni tőle, sőt még ajándékokat is adnunk kell neki.
Legalábbis akkor, ha a legjobb megnyerést akarjuk elérni. A játéknak összesen hat befejezése van, amelyeket betűkkel (A, B, C, D) minősít a játék. A legjobb az S, amikor a történet teljes és tökéletes lezárást kap, míg a legrosszabb a Bad Ending.
A teljes megnyeréshez jó pontokat kell szereznünk Elenánál. Minden alkalommal beszélgessünk vele, az ajándékokkal viszont vigyázni kell. Nem minden tárgynak örül, ezek rontják az esélyünket a jobb megnyerésre. Értelemszerűen kikövetkeztethetjük, hogy mondjuk valami gusztustalan véres cafatnak nem fog örülni, míg az értékesebb tárgyaink odaajándékozásának hatására egyre jobban fog szeretni minket. Sőt ha találunk idegen nyelvű írásokat, megkérhetjük, hogy fordítsa le azokat, ez valamiért imponál neki.
Ha jól csináljuk, akkor be fog jönni az S megnyerés. Szerencsére a hat befejezéssel nem merítjük ki a játék teljes tartalmi részét.
A New Game + opcióval indítva a programot kulcsokat kaphatunk Mavdától, amivel a piros színű zárt ajtókat lehet kinyitni.
Így az egyszeri 15-20 órás játékidőt igencsak megnyújthatjuk. Kérdés persze, hogy ad-e annyi hangulati élvezetet a program, hogy ennyiszer nekifussunk? Ebben nem vagyok teljesen biztos.



És itt elérkeztünk a negatívumokhoz, és egyben válaszolnék az előző bekezdésben lebegtetve hagyott kérdésre.
Ellensúlyozza-e a dramaturgia hiányosságait a játékmenet? A válasz sajnos az, hogy csak részben. A küzdelmek elég monotonná válnak egy idő után. Megyünk, kaszabolunk, keresgélünk, feladatot oldunk meg, és ez így megy tizenhárom tornyon keresztül.
Alig van változatosság, a történet meg azért nem annyira epikus, hogy kellő motivációt adjon a folytatáshoz. Az is megfordult a fejemben, hogy a kevesebb több lett volna. Lett volna hét torony (ha már mágikus számnál akarunk maradni), de az sokkal aktívabban, üresjáratok nélkül, kicsit változatosabb játékmenettel. Az ötödik torony után kezdett elegem lenni az egészből, visszavágytam a Xenoblade, Last Story, Skyward Sword trió valamelyikéhez. Be is tettem az utóbbit és azonnal rájöttem, hogy nemcsak a monotonitással van baj.
Az IGN-en olvastam egy találó elemzést, miszerint megszoktuk, hogy egy gép életciklusa végén érkeznek a legjobb grafikájú anyagok. Eddig a Wii-nél is így volt, a fenti triónál tényleg kifacsarták a gép minden tudását. A Skyward Swordhöz képest mellbe vágó a különbség. Mellette a Pandora's Tower középszerűnek tűnt. A textúra-hibák még nem is annyira zavaróak, de valahogy a kidolgozottság, a részletesség és a színek, a szürkeség és a stílus összhatása elmarad attól a szinttől, amit egy igazán szép Wii-s játéktól elvárok. Vannak kifejezetten kellemes pillanatok, ám maradt még a gépben erő, amit ki lehetett volna használni. Ha még emlékszünk a Xenoblade látványvilágára, vagy a Last Story karaktereire, egyből világos lesz, hogy a PT nem hozza a megszokott szintet.
Egyedül a boss harcok lettek kifejezetten látványosak. A Masterek elleni küzdelmek egyébként a játék legjobb pillanatait jelentik. Hihetetlenül izgalmas kikutatni a trükköt, a gyenge pontot, amelyet támadva sebezhetővé válnak. Aztán jön a végrehajtás, ami soha nem egyszerű, hisz mint a klasszikus RPG-kben, a PT-ben is, amikor elkezd fogyni a szörny HP-ja, egyre trükkösebb és erősebb támadásokat fog ellenünk intézni.
Ezeknek a küzdelmeknek a további pozitívuma, hogy ötletesen használják a Wiimote lehetőségeit. A láncunk főszerephez jut, hisz segítségével ragadhatjuk meg őket, majd rángatva az irányítót, sérüléseket okozhatunk. De nemcsak a küzdelmek menete miatt jók ezek a harcok. Sokszor olyan zenei aláfestést kapunk, hogy a fejünk leszakad. Kis túlzással a Trónok harca olvasása közben éreztem hasonlót, legszívesebben kardot rántva, üvöltve vetettem volna magam bele a csatába. A Pandora's Tower zenei része azonban nem tudja tartani ezt a szintet. Olyan, mint a teljes játék: vannak nagyon jó, fülbemászó, érzelmeket fokozó részek, máskor viszont kommersz, leül az egész, sőt önismétlővé és unalmassá válik.

A Pandora's Towert egy kicsi fejcsóválva tettem le. Úgy éreztem, hogy egy nagy lehetőséget szalasztottak el vele. Lehetett volna egy igazán ütős, pofás akció-JRPG, akár a stílus királya is. Egy kicsit javítani kellett volna a történet kibontásának mechanizmusán, a hangulaton, a motiváción, a tartalmon és a játékmeneten. Tényleg csak apròt kellett volna erősíteni mindenen, és megszülethetett volna egy igazi klasszikus.
Így azonban hiányzik az a bizonyos plusz, „csak" egy jó játékot kaptunk, ami nem olyan, mint a Skyward Sword, a Xenoblade, esetleg a Last Story – csak emiatt nem érdemes gépet venni. Viszont ha van Wii-nk, akkor nem szabad kihagyni, mert néhány napra egészen biztosan le tudja kötni az akció-RPG-re éhes játékosokat.

PANDORA'S TOWER

7

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Ganbarion***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p*** Hang: ***DPL II***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Veres Miki





Neonlövedééééék!

Őszintén bevallom nektek, igencsak tágra nyílt a szemem, amikor az internet bugyraiban utánakerestem tesztalanyomnak, az Akai Katana-nak. Valahogy mindig is távol állt tőlem a shoot'em up műfaj, még annak ellenére is, hogy ismerem a legnevesebb címeket és játszottam is azokkal. Talán fiatalságom az oka ennek, mindenesetre idegenkedve vizslattam konzolomat, miközben aprók után kutattam a zsebeim mélyén: hátha egy eddig fel nem fedezett lyukba kell majd dobálni a százasokat az újabb életért… sose lehet tudni ennyi kiegészítő kontroller, billentyűzet, egyéb vacak mellett.
Természetesen előbbiről szó sincs, bár a stuff valóban egy két évvel ezelőtti árkád masinára készült szoftver portja.



A 4:3-as arány viszont a múlté, az Akai Katana HD-felbontásban pompázik a Microsoft szörnyetegén, gyönyörű hátterekkel és magas bitrátában szóló zenékkel.
Shoot'em upról lévén szó, lágy rockzenei aláfestést kapott „military" látvánnyal megfűszerezve: a sztori szerint egy párhuzamos univerzumban járunk, ahol az emberek felfedezték a vér kardjait(?), amikkel kontinenseket lehet kettévágni (??), országokat lehet megsemmisíteni, ami bizony háborúval és emberáldozatokkal járt. Ám a vérontás és az általuk szerzett hatalom a kardok tulajdonosaitól megfontoltságot követelt, így a rebellisek egy kis csoportja szembeszállt a zsarnoki birodalommal... hmm, magamban összerakva a történetet az még izgalmas volt, de így leírva elég érdekes képet ad: mindegy is, igazából nem az a fontos, miért püföljük az A gombot!
Maga a játékmechanizmus horizontális bullet hell, vagyis a képernyőn megjelenő töméntelen neonlövedék milliméterpontosságú kikerülése a lényeg, illetve az ellenség elpusztítása. Ugyan mindez nem hangzik valami izgalmasan, és ettől a mondattól lehet, hogy csak a tapasztaltabb játékosok alsónadrágja lett nedves, de ha hiszitek, ha nem, én a huszonkettedik életévemmel sem tudtam órákon keresztül letenni a kontrollert! Nem tudom, mi az, ami megfogott a játékban, de folyamatosan éreztem az adrenalint, össze-vissza ingázott a szemem a megszámlálhatatlanul sok rakéta és színes izé kerülgetése közben, szinte a zene ritmusára.
Az első fél órában furcsa volt a program és rengetegszer meghaltam ugyan (és még a százasokat sem kérte, pedig már az asztalra készítettem belőle egy tucattal), de idővel ráéreztem az ízére, és azon kaptam magam, hogy élvezem a játékot.
Pedig, ahogy a bevezetőben említettem, nem vagyok oda ezekért az anyagokért. Szóval, végigtoltam egyszer, majd a másik két karakterrel is nekiestem megint.
Először a training opciót ajánlom a figyelmetekbe, mivel a játék megtanítja használni a hajó és a ninja formát is, illetve a kettő kombinálásából származó előnyöket és stratégiákat – ne essetek bele Hűbele (Leskó) Balázs hibájába.
Szükségetek lesz a folyamatos akció mellett a tökéletes taktika kiválasztására, mivel az keményen megizzatja az embert, igénybe veszi a reflexeket és… hát, az akaraterőt sajnos nem annyira. Ha elhalálozol, csupán ráböksz a Startra és folytatod a harcot: ezzel kétségtelenül vesztett az esszenciájából a szoftver (meg a fémszázasok csörgésének hanghatásaiból), viszont az is igaz, hogy ezáltal megkíméli az összetört kontrollerekre kiadott zsebpénzünket is.
Az Akai Katana odafigyelést és száz százalékos koncentrálást igényel, miközben kikapcsol és szórakoztat: nem vonják el a tekinteted a csilli-villi dolgok, egyszerű, ugyanakkor piszok nehéz: olyan játék, amilyennel manapság már tényleg csak játéktermekben, esetleg komolyabb kocsmákban találkozni.
Épp ezért, korrektül értékelni hatalmas kihívás, és csak és kizárólag a stílusában lehet: egy olyan kor hagyatéka, ami kétségtelenül már nem a mai videojátékosoké.
Kollégám, sQr' néhány számmal korábbi Kibeszélője zakatol a fejemben a pontszámokról, s amit akkor Ő megfogalmazott, azt magam is vallom. Értékelhetem mai fejjel Metal Gearek, Gears-ek és Skyrimok után, de úgy érzem, nem lenne fair… mégis, az „itt és most"-ban élünk, nem a '80-as években.
Mi legyen akkor, Tisztelt Olvasó?
Sem audióban, sem vizualitásban, sem tartalomban nem tudd versenybe szállni a mai stuffok mellett, műfajában mégis 9 pontos játék. Ez pedig a végszó, és bátran firkantom alá a nevem, mert az Akai Katana le tudott kötni. Ha vonz a műfaj, ha nosztalgiáznál, vesd bele magad.

AKAI KATANA — 9

X360 / PS3 / VITA / PSP / Wii / 3DS / DS

Kiadó: ***Rising Star Games*** Fejlesztő: ***CAVE***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 10

Dzsek





Végtelen történet

A Capcom ezévi nagy aduásza a Resident Evil hatodik epizódja mellett a Dragon's Dogma, ez nem is kétséges. Az a játék, amelynek előzetes példányáról hat oldalon keresztül már értekeztem a huszadik számunkban, és tettem ezt rendkívül pozitív hangvételben, ami egyáltalán nem véletlen. Az sem az, hogy a történetről kevés említést tettem, illetve teszek most is – a DD tipikusan az a fajta videojáték, amelyet minden gamernek magának kell felfedeznie, mert hatalmas élményeket nyújt egy-egy mozzanata, és ezt az élvezetet nem szabad elvenni senkitől a spoilerezéssel.
Hangulatát, jeleneteit csak nagyvonalakban lehet visszaadni, azt is csak úgy, ha arról értekezik a tesztelő, miket tapasztalt a lefutott körök alatt.

Kezdem azzal, milyen lényegi változások vannak a preview és a végleges, bolti verzió között. Nem sok. Olyan szempontból nem sok, hogy az alapkoncepció és a megoldások nagyobb része maradt olyan, mint volt, a grafikus motor (kisebb döccenésekkel ugyan, de) ugyanolyan szépen duruzsol, mint tette azt korábban is – tulajdonképpen csak a harc az, amin némileg csiszolgattak a fejlesztők, ezzel még formatervezettebbé, még játékosbarátabbá téve azt, ami korábban is remekül működött.
Maradt a pawn-rendszer, amellyel személyre szabhatod társaidat, kiemelten a fő partneredet, akit megoszthatsz a világhálón is, ezzel segítve másokat, vagy új információk megtanulására sarkallva a MI-t, amely alaposan kitesz magáért: előre figyelmeztet, tanácsokat ad, felvértez a tudással, ami a túléléshez szükséges, és amivel sikerre viheted küldetéseidet. Emellett mindig melletted van, ha szükséged van rá, kiveszi a részét a harcból, és tanításának köszönhetően (ennek kivitelezésére többször is lesz lehetőséged) úgy cselekszik egy-egy szituációban, ahogyan azt te elvárod, ahogyan beprogramoztad(!!) rá.
A pawnok felvétele, alakítása, betanítása, összeállítása mindenképpen lényeges feladat, hiszen míg hősödet egy bizonyos kasztból formázhatod meg (természetesen rengeteg variációval, a külső jegyekkel együtt – ezeknek köszönhetően akár kedvenc videojátékos karaktereidet, vagy a barátnődet is összerakhatod), szükséged van minden létező támogatásra a csapaton belül, amit ha jól állítasz össze, nem lesz olyan ellenfél, amit kisebb izzadságot megkövetelő munkával ugyan, de ne tudnál leverni.
A világ pedig kitárul előtted, és csak rád vár a feladat, hogy aprólékosan, minden részletre kitérően felfedezd azt.

A Dragon's Dogma ugyanis tényleg egy saját világgal rendelkezik. Szed innen is, vesz onnan is, de úgy gyúrja össze az alkotóelemeket, hogy egységes, egyéniséggel rendelkező képet kapsz az eredményről. Kapaszkodhatsz (bárhova), a fizika törvényeihez alkalmazkodva felkaphatsz és eldobhatsz különböző tárgyakat és élőlényeket, összeszedhetsz mindenféle apróságot, és azokat meg is oszthatod a társaiddal, a harcokban pedig sajátos stratégiákat is alkalmazhatsz.
Minden rajtad múlik, illetve a történések alakulásán. Így például megtörténhet az is (saját tapasztalat), hogy egy szívósabb küklopszra felkapaszkodva az a szakadék pereméig táncoljon, ahol egy jól bevitelezett csapásnak köszönhetően mindenféle további adok-kapok kicselezésével a mélybe zuhanjon, amiért az XP-t ugyanúgy megkapod.

A teljes szabadsághoz sandbox világot kapsz, ahol a legtöbbször még a fő sztori sem jelent akadályt (néha azért van olyan helyszín, ahova kell egy-egy küldetés teljesítése), és miközben haladsz előre, a napszakok is változnak, csodálatos fény-árnyék effekteket produkálva ezzel (amire rátesz egy lapáttal az oldaladra helyezett lámpás is).
Egyszerűen csodálatos az egész, RPG-be öntött fantasy-akció remekmű.

Nem mondom, vannak hibái, amik a preview változatból maradtak meg: fps leesése, egyszerűbb textúrák, mindig feléd forduló 2D-s lombok, kisebb bugok a harcok alatt – ám mindezeknek a mértéke nem jelentős, amennyiben a teljes egészet nézzük.
A Dragon's Dogma tényleg egy legendás játékká válhat, ha az emberek hajlandók lesznek időt és energiát ölni bele, ami köszönhető az élő világának, a remek megoldásainak, a fantasztikus hangulatának, vagy a formabontó rendszerének és intelligens hozzáállásának.
Mert hiába a negatívumok (az a kevés), és hiába a borzalmas, és valóban oda nem illő kezdőzene – amikor egy griff hátára kapaszkodva csapkodod a szörnyeteget, ami felszáll a magasba, miközben odalentről a társaid varázslatai és nyilai záporoznak a lényre… nos, ez az érzés tényleg megfizethetetlen.
Jelentem, a saját példány előrendelve, ha már a megjelenését pont a születésnapomra időzítették: tökéletes ajándék, köszönöm.



DRAGON'S DOGMA

9

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *Capcom* Fejlesztő: *Capcom*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*
VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

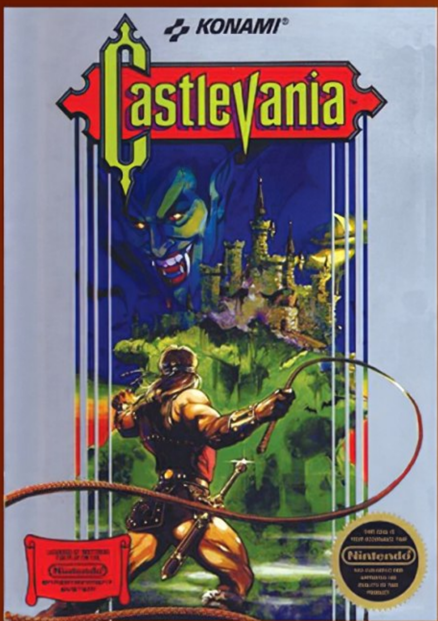
Böjtös Gábor

CONSOLE CORNER

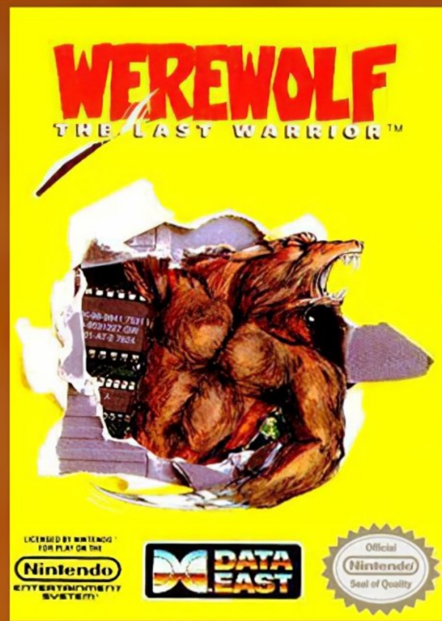
DIGITÁLIS VÉRCSEPPEK

avagy a virtuális frász Böjtös Gáborral

Az NES-repertoár 1. rész







Volt már szó a konzolok ősapáiként és ősanyáiként számon tartott számítógépek, vagy éppen az árkád termek kínálatáról, de úgy gondolom, hogy amik minket, vagyis inkább a magazin olvasóit leginkább érintik, azok a már kifejezetten konzolgépekre (azokból is a hazánkban is forgalmazott masinákra) megjelent darabok, melyek tartalmi felépítésükben, összetevőikben tartalmaznak némi horrorisztikus elemet. (Nem győzöm hangsúlyozni, hogy a tényleges horror-videojátékok ezekben az időkben még nem igazán léteztek, maximum próbálkoztak a fejlesztők azoknak a megalkotásával, és a számunkra igazán jelentős darabok már inkább a 16bites, de leginkább a 32bites időszaktól érhetők tetten a műfajban.)
Azt hiszem, nyugodtan ki lehet jelenteni, hogy az első komolyabb állomás Magyarországon a Nintendo üdvöskéjének, a Nintendo Entertainment Systemnek (NES) a megjelenése volt, amely a rendszerváltást követő egynéhányadik évben, eredeti megjelenéséhez képest némileg csúszással érkezett meg országunkba, de tette ezt bitang jó kínálattal, amelybe a platformerek, beat'em upok, shooterek egyaránt beletartoztak.
A kereskedelmi útvonalak teljes megnyitásával már a kártyák beszerzése sem volt lehetetlen feladat, így tulajdonképpen előbb-utóbb bármit meg lehetett vásárolni, így a horrorisztikusabb anyagokat is – a következő pár számban ezek közül csemegézünk (persze előfordulnak majd import érdekességek is, hogy teljesebb legyen a kép).

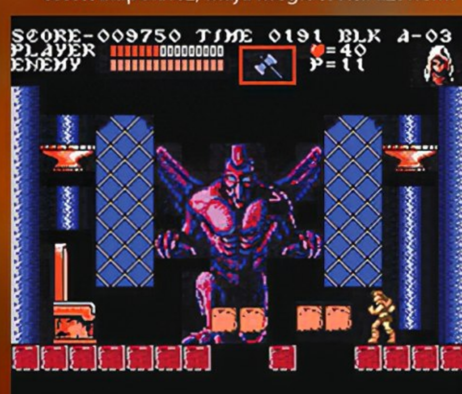
Castlevania
Castlevania II – Simon's Quest
Castlevania III – Dracula's Curse

(1986, 1987,1989 – NES)

Nem túlzás azt állítani, hogy a Konami sikerszériája nem csak megelőzte a korát, de néhány társával együtt önálló műfajt is teremtett (Metroidvania, vagy Castleroid, Castletroid), amelynek sajátos, kicsit komorabb és sötétebb témákkal foglalkozó képviselőjévé vált. Története a rengeteg azóta megszületett epizódon keresztül (szinte mindig) a Belmont família küzdelmét meséli el, amely a gonosz teremtményei és leginkább Dracula ellen zajlik.
Várkastélyok, régen elfeledett szörnyek és mitológiai lények, sokszor újító ötletek – nagyjából ezek jellemzik a szériát, amelynek idővonala egészen 1986-ig nyúlik vissza.
A kezdet kezdete, a kiindulópont az ebben az évben megszületett első Castlevania, amely a NES-en látta meg a napvilágot, hogy azon egyből hatalmas sikereket érjen el.
A tényleg kastélyszerű környezet, a jól összerakott gameplay, a remekül megkomponált zenék, no meg a változatos ellenfelek (csontvázak, múmiák, denevérek, repkedő medúzafejek, tüzet köpő sárkánykoponyák), illetve az izgalmas és jól kitaktikázható boss-harcok meg is hozták a sikert, aminek köszönhetően a programot a kilencvenes évektől majd minden létező gépre portolták, még a játéktermekbe is.
Egy évvel később a második, Simon's Quest címre hallgató epizód már nem hozta ezt a katarzist. A felesleges (akkor még kiforratlan, és kevésbé jól kidolgozható) kalandelemek beleszuszakolása az akció-platformerbe rosszul sült el. Városi beszélgetés és vásárlás, majd irány az erdő, meg a barlang – ezek a helyszínek mentesek voltak mindenféle élettől, mindenféle izgalomtól: tucatszámra jöttek a csontvázak, az egyforma és szürkés hátterek az összes kalandvágyat kiölték a játékosokból… rajongóként szégyenkezve vallom be, hogy egész egyszerűen ki nem állhatom ezt a részt, mert közel sem hozta az elvárt szintet és minőséget.
Nem kellett két évnél többet várni, és Akamatsu mester helyre tette a dolgokat, miközben visszatért az első epizód által lefektetett alapokhoz, majd meglocsolta azt némi







innovációval, miközben a pályadesignt még zseniálisabbá tette, mint amilyen az a debüt esetében volt. Bevallom őszintén, a korábbi részekkel én már csak később találkoztam, és a Dracula's Curse volt az igazi „szerelem első látásra", hiszen amikor kis családommal besétáltunk az egyik hetedik kerületi boltocskába, a NES alapgéppel együtt a Gun.Smoke, valamint a The Guardian Legend társaságában a Castlevania-sorozat harmadik darabját tulajdonítottam el olyan '91-'92 tájékán.
Már maga a doboz artworkje is elvarázsolt (korbácsot a kezében tartó hosszú hajú fickó, vele szemben és körülötte pedig csontváz, sárkányfej, varázsló, hatalmas kastély), de amikor a próbakörnél megláttam a hatalmas kereszt előtt térdepelő alakot, és lassan megszólalt a klasszikus muzsika, miközben elindultam csontvázakra vadászni (és akkor a hátborzongató atmoszférájú és zenéjű intróról még nem is áradoztam) – tudtam, ez örökké tartó románc lesz.
Könnyes szemekkel hoztam haza a gépet, amit aztán a szüleim jól el is rejtettek a szekrényben, hogy az csak egy-két hét múlva, a születésnapomon (Tizenharmadik, tizennegyedik? Már nem emlékszem, basszus.) kerüljön elő.
Na mindegy, nosztalgia off, jöjjenek a lényegi dolgok, a tények. A Dracula's Curse minden szempontból a jobb, több elvén működik. Változatosabb és egyénibb pályák, remekül eltalált és emlékezetes főellenfelek, hátborzongatóan mesterien megkomponált muzsikák, fejlesztett harcrendszer, ráadásul mindehhez egy olyan újítás is társult, mint a segítőtársak felfogadása, ami azt jelenti, hogy a három fellelhető (a pályákon kiszabadított) NPC közül egyet mindig kíséretnek fogadhattunk, ráadásul mindegyikük sajátos fegyverarzenállal, egyéni képességekkel rendelkezett.
A kis kalóz Grant DaNasty a falakon is képes volt felmászni, a papnő Sypha Belnandes a varázslatokhoz értett, illetve ebben az epizódban jelent meg először Dracula félvér fia, Alucard (jó, a nevét nem lehetett nagy kunszt kitalálni) is. Játék közben lehetett váltani Trevor, a főkarakter, és segítőid között, ami eltérő harcrendszert, stratégiát jelentett a továbbiakban.
Mire pedig elértél a több menetben legyőzhető nagyúrig (a második és harmadik alakja felejthetetlen), garantáltan a kedvenceid közé került a sorozat ezen egyetlen epizódnak köszönhetően.
Nem mondom, nem ömlik benne a vér, nem szakadnak a testrészek, de a minőség és a hangulat megkérdőjelezhetetlen, ahogy az is, hogy az anyag mutat némi rokonságot a későbbi, komolyabb horror-videojátékokkal (kis kiegészítésnek még annyit, hogy a Simon's Quest okozta csorbát sikerült kiköszörülni a '91-ben megjelent GameBoy-os Belmont's Revenge-dzsel, ami szintén a Castlevania II címet viseli, és mint olyan, méltó a hírnevéhez).

8 Eyes és Werewolf: The Last Warrior

(1988 – Taxan, 1990 – Data East)

Ha már a Castlevania szóba került (pedig nem szabad írnom a szériáról, mert még bele sem melegedtem az elemzésébe, és máris majdnem a két oldal végére értem), nem mehetünk el csak úgy az általa teremtett követők mellett sem, melyek közül most kettőről teszek említést.
A 8 Eyes a Thinking Rabbit alkotása (ne lepődj meg, ha a fejlesztőcsapat neve nem mond semmit, ez az egy NES-játékuk volt), amely a nukleáris háborúk pusztította távoli jövőbe vezet, amelyben egy 8 szemnek elnevezett drágakő-szett áll a történet középpontjában, amellyel akár a világvégét is el lehet hozni, ha rossz kezekbe kerül.
Persze, hogy rossz kezekbe került, és a hősünknek, Orinnak a feladata a kristályok begyűjtése a tolvaj hercegektől, akiknek kastélyaiba vezetnek el a különböző pályák, amelyeket hűséges sólymunkkal, Cutrus-szal együtt kell legyűrnünk.
Az alapok teljesen megegyeznek a Castlevania-ban tapasztaltakkal, avagy a várakban mászkálva kell megküzdenünk a csontvázak, lovagok, denevérek, koponyák és szellemek seregeivel, ami viszont kifejezetten érdekes megoldás, az az, hogy ketten is nekiállhatunk a feladatnak, és ilyenkor az egyik játékos Orint, míg a másik Cutrus-t irányítja, így segítve egymást a küzdelemben.
Ezen kívül mind a zenék, mind a helyszínek és ellenfelek, mind pedig a fegyverek hasonlóak, mondhatni, egy Castlevania-light program a jutalmunk, ha beruházunk a kártyára, mely csak Amerikában és Japánban érhető el.
A Werewolf már egy kicsit más tészta.
Az átlagos sztorival rendelkező anyag (a Vörös Földnek elnevezett kolóniabolygón a Dr. Faryan nevű tudós egy barlangban felébreszti a szunnyadó, ősi gonoszt, majd szörnyeteggé változva a mutánsaival igázza le a Földet – ebben pedig egyedüli ellenfele a farkasemberré változó… Ken) szintén a vámpírgyilkos család hagyatékából nevelkedett, így a játékmenet, illetve a megvalósítás is hasonló (elég jó helyszínekkel, néhol kicsit ismétlődő vagy bugyuta ellenfelekkel), sőt a zenei aláfestés néha egy az egyben juttatja eszünkbe a Castlevania muzsikáit, azonban van a programban néhány érdekes adalék, amik miatt érdemes egy próbát tenni a The Last Warriorral.
Kicsit olyan, mintha az Altered Beast lenne keverve a már sokat emlegetett szériával. Hősünkkel haladunk előre, leverünk mindenkit, majd átalakulunk vérfarkassá, ezzel növelve harci erőnket és ezzel kapcsolatos lehetőségeinket. Nem mellesleg kapaszkodhatunk és mászhatunk a falakon, szaltózhatunk (sok esetben csak így tudunk előrehaladni, az akrobatikus mozgásunkkal tizedmásodpercnyi sérthetetlenséget szerezve), ami azért egészen szórakoztató – már a teljesen korrekt gameplay mellett, ami néha ugyan több kihívást rejt magában a szükségesnél, azért így is bőven szerethető.
Farkasemberes témája miatt már eleve jobban ajánlható a Werewolf a 8 Eyes-szal szemben, azonban teljesen komolyan venni így sem lehet, köszönhetően az olyan parodikus elemeknek (legalábbis remélem, hogy annak szánták, és nem komolyan gondolták ezeket), mint az, hogy farkasemberré változva hősünk neve Warwolf, vagy az a képernyő, amikor ezen formájában hősiesen tartja az amerikai zászlót – azért a patriotizmusnak is van határa.

Elfogyott minden helyem, pedig még egy betiltott, agyon cenzúrázott programról is szerettem volna értekezni, de úgy tűnik, ez már a következő számra marad, néhány másik társsal egyetemben.
Nem baj, ami késik, az nem múlik. Kaparjátok elő a klasszikusokat, ismerkedjetek ezen kihagyott darabokkal, egy hónap múlva folytatjuk.
Addig pedig rémes álmokat, kellemes libabőrt kívánok mindenkinek!







ANIME ROVAT

Gyuricza Péterrel



Lassan itt a nyár. Kilátásba kell helyezni, hogy a szabadidejében ki mit fog csinálni, illetve hova fog menni. Ez utóbbit már most érdemes rendezgetni, szervezgetni, mert lassan nem marad szállás. S miután napközben a várost járva, a strandon lébecolva, vagy épp a hegyekben túrázva élvezi az ember a jó időt, érdemes a pihenős estékre is gondolni. A soron következő két címet elsősorban az ilyesféle nyugalmas estékre ajánlom.

Yosuga no Sora
(In Solitude, Where We Are Least Alone)
2010, Feel. – Rendezte: Takahashi Takeo

Ezt a művet nem olyan egyszerű megemészteni, lévén a párkapcsolatok mibenlétét feszegeti előszeretettel. Az eredeti alap a Sphere kiadó 2008-as visual novelje (olvasós játéka), amely eddig több kiadást és rajongói lemezt ért meg. Alapesetben öt lányt bolondíthatunk meg benne, azonban a kibővített változatban további két (egyébként mellékszereplőkhöz köthető) történetszállal toldották meg mindezt.
2010-ben egy kínai független csoport elkészítette a honosított fordítását, az angol változat pedig jelenleg is készül a lelkes amatőr kódtörők (hackerek) és fordítók által, azonban a próbaverzió kiadásának idejét még mindig homály fedi (tavaly novemberben a fordítócsapat fórumán a munkát negyven százalékban mondták elkészültnek).
A játék maga igazán színvonalas a 10-30 órányi történetével, a lélektani elemek boncolgatásával, a hangjával és grafikájával. Az anime-változat viszont sokakban visszás érzéseket váltott ki, ugyanis az ilyen bő terjedelmű alkotások gyakran felemásra sikerült adaptációkat kapnak. Korábban is szép számban előfordult, hogy egy több mint ötven órás visual novelt 12 részbe (nem egészen hat órának megfelelő időbe) sűrítettek bele, de nem ez az egyetlen és legfőbb gond, hanem a történetszálak keverése (mint amilyen a School Days, Tsukihime, vagy a Green Green volt), vagy azoknak a teljes mellőzése, akár hosszú-hosszú időre (Shuffle!).
A rendezőnek köszönhetően ez a fajta savnyelés elkerülte a sorozatot, ugyanis ő másik módszert választott: fejezetekre bontva megtartotta a visual novelekben időnként feltűnő választási esélyeket, így a sorozat négy fejezetre oszlik a négy főszereplő lány közt, azonos időt lefedve, más valóságokat feltárva.

A kerettörténet: a Kasugano-ikrek tragikus módon jutottak árvaságra – szüleik autóbalesetben hunytak el. A nagyváros bűzös forgatagában magára maradt testvérpár korábbi lakásuk eladását követően inkább nagyszüleik vidéki otthonába költözik. Okukozomében (ahol annakidején gyerekkoruk egy részét is töltötték) vár rájuk a feladat, hogy összetört életük darabkáit újra a helyükre illesszék. Haruka, a fiútestvér a múltba kapaszkodva igyekszik erőt meríteni, hogy húgát, Sorát is el tudja látni. Az új élet lehetősége mellett régi ismerősök is feltűnnek, újraalakulnak a korábbi barátságok… s megindul a régmúlt sebeinek feltépése.
A történetfelosztás: ugyebár, mint említettem, a történet négy részre oszlik. Nos, ez részben volt igaz. A főtörténet valóban így tagolódik, azonban minden egyes résznél a lezáró dal után egy kis extra indul el, ami egy újabb történetet mutat be (nem éppen visszafogott módon, gyakran önparódiába fullasztva magát). Ezek a sztorik részben összekapcsolódnak, részben másként mesélik el a történéseket, más oldalról világítva meg az egy-egy személyhez kapcsolódó kérdéseket. A főszereplőnk mindegyik esetben Haruka lesz, aki egyik-másik lánnyal kezd el járni, azonban a tinédzseres turbékolgatás mellett meg kell birkóznia a lányok lelki sebeivel is. Az pedig rajta áll, hogy tud-e megoldást, vagy sodródik az árral, s a saját traumái elborítják-e annyira, hogy a végén már rajta kell segíteni.

Első történet: Migiwa Kazuha (1-4. részek)

Kazuha a helyi gazdag család lánya, akit a korábbi animés élmények után egy elkényeztetett, pökhendi nőszemélyként képzelhetnénk el (nem vicc, a műfaj képviselőinek jelentős hányada erre a sztereotípiára épít), ezzel szemben egy igen elegáns, visszafogott és gondoskodó lányt kapunk, akinek a szeme fénye a családjából kivetett féltestvére, Akira, a közeli szentély papnője.
Magánál jóval előrébb sorolja őt, mert bántja a tudat, ahogy a szülei bánnak szegény lánnyal, így akár helyet is cserélne vele. Azonban az anyja erről hallani sem akar. Kazuha egyre kétségbeesettebb, mert amellett, hogy ezzel a problémával kellene foglalkoznia, illetve óvnia a húgát, az életébe belépő Haruka iránti érzéseivel is számolnia kell.

Második történet: Amatsume Akira (1-2., 5-6. részek)

Akira a már említett sintó szentély egyedül élő papnője. Az energikus, gyakran viccelődő lány azonban mások előtt igyekszik leplezni a depresszióját. A faluban ugyan vannak, akik szívesen segítenek neki, de a többség törvénytelen gyermek







lévén elutasítja. Ugyanakkor az egyedülléttel, a nemrégiben elhunyt idős gondozójának elvesztésével, valamint emlékeivel is meg kell küzdenie. A leginkább fájó pontja pedig az, hogy nem ismerte az anyját, s annak egyetlen mementóját (egy nyakláncot) régen elvesztette.

Harmadik történet: Yorihime Nao (1., 7-9. részek)

Nao már gyerekkorukban is ismerte az ikreket, azóta táplál érzelmeket Haruka iránt. A viszontlátás, valamint a tény miatt, hogy újra tőszomszédok lettek, felszínre törnek benne a nosztalgia mellett a keserű emlékek is. A lány legfájóbb emléke ugyanis az, hogy annak idején, mikor az ikrek utoljára töltötték nagyszüleiknél a nyarat, félve a fiú elvesztésétől, felkínálta neki a testét. Igen, jól olvastátok: gyakorlatilag fényes nappal hanyatt fektette a srácot a tornácon, és „megerőszakolta". Ettől, hogy korán elvesztette a szüzességét, elég kevés kapcsolata alakult ki másokkal. Az egyetlen komolyabb férfibarátja Ryouhei, aki Haruka miatt még mindig a kispadon csücsül, annak ellenére, hogy elég esélyesnek tűnik, hogy később összejönnek.

Negyedik történet: Kasugano Sora (1., 7., 10-12. részek)

Ez a leghosszabb történet a vetítési idejét tekintve. A főszereplőnk húga, Sora, aki jellemre az eddigi részek során egy szúrós rózsával keresztezett puffogó morczsáknak tűnt, valójában frusztrált amiatt, hogy bátyja nem fordít rá elegendő és kellő szintű figyelmet.
Eddigi élete legjavát kórházban töltötte immungyengesége miatt, így a család fogalmáról elképzelései vannak csak a rendes tapasztalatok helyett. A testvér, mint fogalom létezik számára, de elég sajátságos formában, ugyanis igazából szerelmes Harukába. A fiú az erkölcseire igyekszik hallgatni, azonban a húga egyre nagyobb nyomást gyakorol rá.

Ötödik történet: Nogisaka Motoka (1-12. részek)

Motoka Kazuháék cselédlánya, aki az igazi szerelmet nem igazán tapasztalta meg, s inkább sír egy helyes pasi után, aki majd elcsábítja. Mondani sem kell, Haruka lesz az a helyes pasi.
Ez a történetszál az eredeti négy vonalat befejező záródalt követően kezdődik el, röpke 2-3 percek erejéig, s megalkotásában erősen különbözik a sorozattól. Szívesen fordul önparódiába, komolyabb mélységek nélkül.

„Mennyei kapcsolatok" vagy „Sora élete"

Nem véletlen a címválasztás: magyarul gyakorlatilag mindkettő helyes címfordítás lehetne. S hogy miért hozom ezt fel? Mert nem elég csak nézni az alkotást, történetében is érteni kell, hogy mi zajlik a képernyőn. A címek és epizódcímek szójátékai erre is figyelmeztetnek, ugyanis nem egy rész elnevezésében szerepel az éppen aktuális lány neve.
Példának okáért az 5. és 6. részek címei: „Yami Akiraka ni" és „Akiramenai yo".
Az előbbi azt jelenti, hogy „Felragyog a sötétség", míg az utóbbi azt: „Ne add fel!". Az első angol feliratok módszeresen eltévesztették ezt a fonalat, bedőltek a játéknak, így született az 5. részre az a címfordítás, hogy „Akirán át a sötétbe".
A történet során ugyanis lesznek dolgok, amik másnak tűnnek, mint amik valójában, s minden egyes részlet számít.
Az egyik lányról például a másik történetszálában többet is megtudhatunk, mint a sajátjában.





ANIME ROVAT

Gyuricza Péterrel





A széria a grafikáját tekintve egyszerűen gyönyörű, gondosan kivitelezett, ahogy az animáció is az, és méltónak nevezhető az eredeti mű CG-jeleneteihez, a realisztikushoz közeli ábrázolásával.
A karakterdizájn onnan lett átemelve, amin tisztogattak és csiszolgattak kicsit.
Az epizódok első 20 percéről legalábbis ez mondható el: az első záródal után egy mindettől elütő, sokkal parodisztikusabb ábrázolási forma jelenik meg, harsány és élénk színekkel (ez az ötödik történetszálnál jellemző).
A kettőt egy insert song választja el (köztes betétdal), amelynek animációja rendkívül egyszerűre sikerült – az ikrek múltjából mutogat fényképeket.
Ezzel szemben a nyitódal és a tényleges záródal animációja csodaszép.
Az előbbi a főszereplőinkre fókuszál anynyiban, hogy más sorozatokkal ellenben nem lövi el előre az egyes fordulatokat, az utóbbi pedig az ötödik történetszálhoz kapcsolódik, oldásként már komolyabb kivitelezésű paródiával illetve a sorozatot.

A hangok nagyon szépek, a szinkronszínészeket jól megválogatták (mindegyikük karrierje az utóbbi évtizedben indult, s főként mellékszereplőknek adtak hangot), megteremtik a hangulatot, s a hangjátékukkal remekül közvetítik az érzelmeket.
A nyitódalt eufonius adja, akit utoljára két hónapja, a Bungaku Shoujo mozifilm kapcsán említettem.
Egy lágy, dallamos, kicsit szomorkásan szerelmes hangulatú nótát ad elő, aminek a zenéje egyből a fülünkbe mászik (édesanyám például odavan érte).
A záródalt a Momoiro Clover Z formációnak köszönhetjük, akiknek ez az első komolyabb munkájuk – a legutóbbi alkotásuk során a Megadeth volt gitárosával, Marty Friedmannal közösen adták elő egy még futó sorozat nyitószámát.

Végszóul: szerintem kellően lassú folyású, andalogva drámázgatós történeteket kapunk, amelyeknél nem kapkodnak el semmit, nagyon lassan jutnak el a tényleges végkifejletig.
Sokakat megbotránkoztatott az első rész végén az ötödik történetszál eleje a szexuális téma nyílt megjelenése miatt, de összességében ezzel semmi baj sincs, miután az eredeti művet is kifejezetten felnőtteknek szánták.
A sztori tévében történő sugárzásakor ugyanis a tényleges, szolid szexjeleneteket állóképekkel helyettesítették, a Blu-ray kiadásra viszont cenzúrázatlanul felkerült az eredeti verzió.
Senki ne számítson komolyabb pornóra, még akkor se, mikor a történetek sorszámával egyenes arányban nő a könnyed szexuális jelenetek száma (az elsőben egy volt, a másodikban kettő, és így tovább).

Az In Solitude-szériát azoknak ajánlom, akik szeretik a romantikát és drámát kiegyensúlyozott formában látni egy meglehetősen merev és valós társadalmi környezetben, valamint nem rendülnek meg a negyedik történetszálban megdöngetett tabutéma miatt.

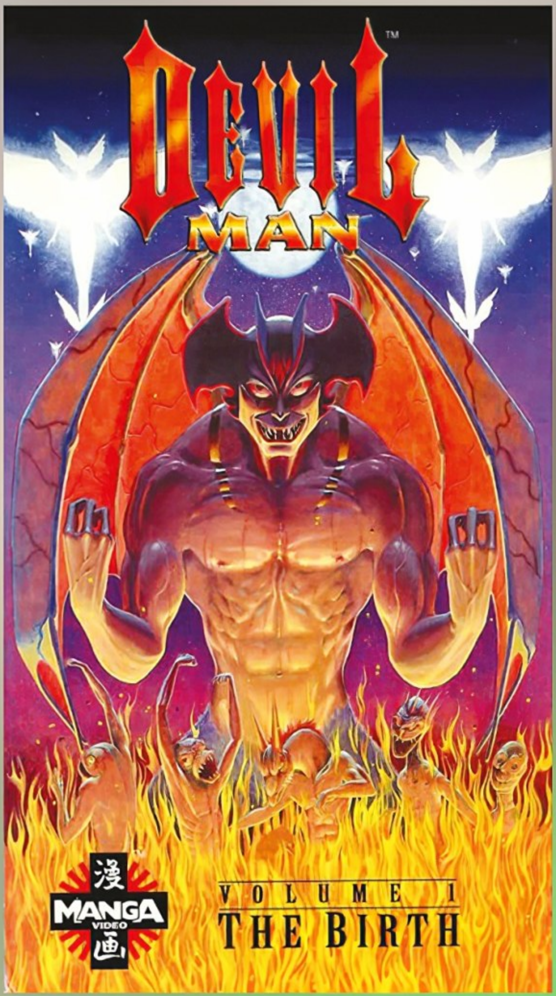



Devilman: The Birth
1987, Bandai Visual – Rendezte: Iida Tsutomu

Kevés helyem maradt, de keveset is lehet mondani erről az alkotásról.
Go Nagai 1972 és 1973 közt futott ötkötetes Devilman című mangája ugyanebben az időben már kapott egy 39 részes adaptációt, azonban ezt inkább a kisebbeknek szánták a Toei Animations-nél, ám ezt követően a Bandai Visual 1987-ben kiadta ezt az egy részes OVA-t, amely a démonokkal küzdő démonemberről szól.
Ezt követte még két másik OVA (1990-ben és 2000-ben), valamint 2004-ben egy élőszereplős film is.

A sztoriról: történetünkben megismerjük az elárvult Fuudo Akirát, akinek a szülei egy antarktiszi expedíció során vesztik életüket egy jégbarlangban, ahol előtte még démonokat találnak a jégbe zárva, azonban véletlenül kiszabadítják azokat, ezzel hozva a pusztulást magukra és az emberiségre.
Akirának barátja, Ryou Asuka kínálja fel a lehetőséget arra, hogy harcoljon ezekkel a lényekkel, azonban ehhez nekik is démonokká kell válniuk…
Az eredeti sorozathoz képest az OVA jóval kidolgozottabb a rajzolását és animációját tekintve, valamint jóval véresebb és erőszakosabb (és nem utolsó sorban elborultabb), éppen ezért a gyenge idegzetűek inkább kerüljék.
A történet csak bevezető jellegű az összesen három részes szériához, ami újradolgozza a Devilman-mítoszt.

A Devilman-univerzumról: ezzel nem ér véget a történet, elvégre 1998 és 1999 között 26 részben dolgozták fel Go Nagai egy alternatív művét ebben a témában (The Devil Lady – vagy Devilman Lady – címen), ahol férfi főszereplő helyett nőt kaptunk. Ehhez társul ennek a 17 kötetes mangája is, ami 1997 és 2000 közt futott. Szintén azonos alappal bír a Maou Dante, valamint az AniDB nemzetközi adatbázis folytatásnak veszi a Violence Jack OVA-kat is, ám hogy ez utóbbi mennyire helytálló, azt jobb nem firtatni.
A Nagai-metaverse (több kisebb történet-univerzum összekapcsolódása) ugyanis elég kiterjedt az alternatív változatok, a karakterek átemelése és más történetekben való felhasználása miatt.
Így fordulhat elő a Nagai-művek nézése során, hogy a szereplő, akit szuperrobotos harci animében láttunk, nyomozó lesz egy krimikre hajazó művében, vagy éppen démonok áldozata, netán őrült mészáros egy harmadik, negyedik szegletben.



A műről: mint alkotás, a Devilman: The Birth elég egyszerű, nem kell semmin se agyalni, csak hanyatt dőlni a díványon, rekamién, ágyon, karosszékben (vagy bárhol, ahol van támla, úgyhogy hokedli és sámli kilőve), és nézni a műsort.
Ez a tipikus agypihentetésnek megjáró darab.
A folytatásokat illetően ez a jelleg megmaradt (de a tényleg erős idegzet igazán a 2000-es OVA-hoz fog kelleni), ám aki esetleg inkább a régi tévés sorozatban érdekelt, az készüljön fel arra, hogy rengeteg minden van megváltoztatva mind ahhoz, mind a mangához képest.

Devilman a világ körül: nemzetközi szereplésének szempontjából is igen érdekes a Devilman-univerzum – az 1972-es tévésorozatot az olaszoknál vetítették csak, és ott igen nagy népszerűségnek örvendett, míg az 1987-es és 1990-es OVA-k az egyedüliek, amelyek megjelentek az Amerikai Egyesült Államokban is.
A mellékesben idetartozó sorozatok, OVA-k is eléggé elvétve jutottak el a különböző nációkhoz, Lengyelországban például csak az élőszereplős film került bemutatásra.

Egy hónap múlva új címekkel térünk vissza ugyanezeken az oldalakon.







Reklám a játékban

Nem lehet pontosan tudni, hogy mikor indult a folyamat, de tény, hogy évről évre meghatározóbbá vált. És még korántsincs vége. Bizony, hölgyek, urak! Ki kell, hogy mondjuk: a marketingkommunikáció elsöprő hadigépezete új területet hódított meg.
Azok a frányа hirdetések szépen lassan megtelepedtek kedvenc játékaink lemezein is. Nincs mit tenni, a videojátékokban egyre több a reklám.
De vajon mit szól ehhez a tisztelt gamer társadalom? Mire számíthatunk a jövőben? Örülünk? Bosszankodunk?
A játékosok első reakciója minden bizonnyal az elutasítás.
Nem kell reklám! Más sem hiányzik!
Valóban ijesztően hangzik, hogy a Zelda, a God of War vagy a Halo új része úgy néz majd ki, mint egy körúti hirdetőoszlop.

Nézzük meg együtt pro és kontra oldalról is, hogy mire készülhetünk e téren a következő években.

Ami a reklámok ellen szól…

Egyelőre nem találkozunk túl sok hirdetéssel a konzolunkkal töltött idő alatt, de ez rövidesen megváltozhat. A tévé, rádió, sajtó, közterület és internet marketingkommunikációs szempontból már túlzsúfolt.
Ezekben a médiákban túl nagy a reklámzaj, így nehéz kitűnni. Nem úgy a videojátékban, amely kihasználatlan terület, ráadásul elképesztő mértékben fejlődik. A vásárlóerő szempontjából fontos 18-34 éves korosztály ma már több időt tölt játékkal, mint tévézéssel, de ez az arány a 13-17 és a 35-54 éves korosztályban is növekszik. Egyszerűbben fogalmazva, nemcsak mi, hardcore gamerek koptatjuk a kontrollert, hanem a kistesó, az anyuka és a fater is. A jelenség elsősorban a mozgásérzékelős és casual játékok előretörésének köszönhető, amelyekkel a szülő és gyermek rendszeresen együtt szórakozik. Megnövekedett játékidő, kiszélesedett korosztály, boldog, játékba merült emberek… Kell ennél több a hirdetőknek?

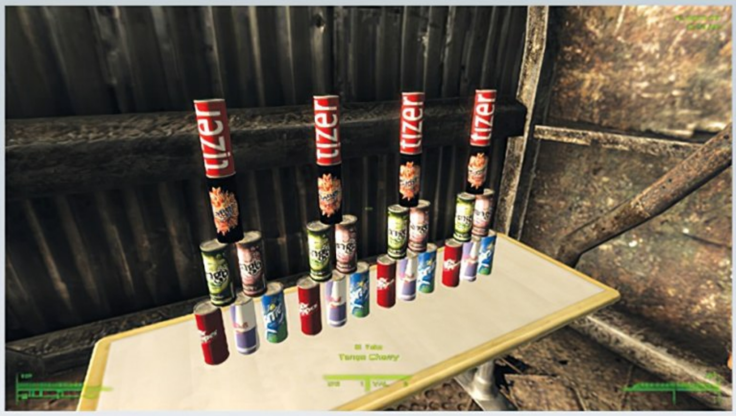
Válasz gyanánt megteszi a következő felmérés: az amerikai Parks Associates piackutatása szerint 2005-ben 80 millió dollár értékben szerepeltek hirdetések a videojátékokban, 2009-ben már 400 millió dollárt költöttek erre a vállalatok, és a tendencia folyatódik. Mi pedig egyre sűrűbben találkozunk majd játék közben reklámokkal.

Oké, rendben. Talán nem kerülhetjük el a hirdetések elszaporodását kedvenc játékainkban. Még akár meg is békélhetünk a gondolattal, amennyiben a reklámok nem lesznek zavaróak. De mégis mire számíthatunk? Néhány hirdetési típussal már mindanyyian találkoztunk. Az egyik legegyszerűbb példa, amikor a termék a játék részeként jelenik meg: egy ismert üdítőital, amelyikből életerőt nyerhetünk, egy beazonosítható motorfűrész zombiaprításra, de ilyen lehet a főhősünk pólóján elhelyezett márkajelzés is. A Test Drive Unlimited játékterében nemes egyszerűséggel elhelyezték Ben Sherman divattervező egyik üzletét, ahol bárki ruhát









vásárolhat a karakterének, de felhozhatom a Sims2-t is, amelynek egyik kiegészítőjében kizárólag a H&M áruházlánc kollekcióit kínálták.
Ez még belefér – gondolhatjuk.
És az is kibírható, ha egy játékba a reklámok a valós környezet ábrázolása miatt kerülnek be. Tegyük fel, az egyik pályán egy nagyvárosban sétálunk. Sokat dob az élethűségen, ha a falakon óriásplakátok nyújtóznak, a buszmegállókban világító citylight poszterek kelletik a portékát, a tömegközlekedési eszközökön pedig járműdekoráció látható. Ugyanez a helyzet a FIFA-val és megannyi más sportjátékkal, amelyekben a játékteret övező reklámcsíkokat láthatjuk.
Ezeket könnyen befogadja még a legkritikusabb gamer is, hiszen a valóságban is ott a helyük. Az élelmes fejlesztők persze elsősorban saját termékeiket reklámozzák, de akár előnyös szerződéseket is köthetnek más hirdetőkkel. Lássuk be: egy több millió példányban eladott sikerjáték már egész jó tárgyalási alap lehet. Ráadásul a játékukban elhelyezett reklámfelületet akár havonta eladhatják az újabb és újabb cégeknek, hiszen egy pár megás update segítségével folyamatosan frissíthetik a tartalmat.
A játékos pedig mindig más reklámot lát, ha időnként épp arra jár.

Eddig olyan hirdetési formákról esett szó, amelyek játékos szempontból – nagy duzzogva ugyan – még elfogadhatók. Ám a közeljövő hozhat ezeknél sokkal pimaszabb reklámokat is. Odáig talán nem jutunk, hogy a Killzone 4-ben majd bemondják: Tomas Sevchenko ruházatát a Helghast Öltönyház biztosította. De még ez is elképzelhető, ha azt nézzük, merre megy most ez a világ.
A kereskedelmi tévék a film közben sugároznak hirdetési blokkokat. Ez a gyakorlat előbb-utóbb visszaköszönhet a játékokban is. Elképzelhető, hogy reklámfilmeket nézünk a játék elindítása után, két pálya között, vagy a menübe kilépve. Legrosszabb esetben magát a játékmenetet megszakítva érkezik egy kereskedelmi szünet.

A mai konzoloknál még nem alapfeltétel az állandó internetkapcsolat és a mozgásérzékelő rendszerek megléte. De ki tudja, mit hoz a következő generáció? A kamera talán már nélkülözhetetlen lesz, ahogy a folyamatos online kapcsolat is. Ez pedig újabb kommunikációs lehetőségeket teremt a hirdetők számára. Ezt támasztják alán Dennis Durkin szavai is, aki egyébiránt a Microsoft Xbox részlegének vezetője. A szakember a Kinect megjelenése után arról beszélt a vállalat befektetőinek, hogy a mozgásérzékelőhöz tartozó kamera pontosan beazonosítja, ki, mivel és mennyit játszik. Igazi marketingmennyország! Gondoljunk csak bele, hova vezethet ez pár év múlva. Egy Kincetnél is fejlettebb rendszer nemcsak azt látja, hogy melyik játékokat kedveljük, de azt is tudni fogja, hogy melyik nemhez tartozunk és milyen idősek vagyunk. Ezt követően célzott hirdetésekkel érhetnek el minket, azaz olyan dolgokkal, amelyeknek kifejezetten mi vagyunk a célcsoportja. Amennyiben egy fiatal nőt lát a kamera, megjelenhet egy parfümhirdetés. Férfiak esetén egy borotvareklám. És így tovább… De még ezt is lehet fokozni! Az internetkapcsolat révén a rendszer tudja, hogy a világ melyik pontján használjuk konzolunkat. Tegyük fel, hogy egy dorogi kisfiú játszik éppen a nyári szünetben.
A kamera azonosítja, hogy egy srác áll a képernyő előtt, a világhálónak köszönhetően pedig azt is azonnal feldolgozza, hogy Dorogon lakik, ahol jelen pillanatban épp 37 fokos kánikula tombol. Elég egyetlen másodperc, és a fiú előtt megjelenik egy csábító, magyar nyelvű jégkrém hirdetés. Ha pedig egy párizsi nebuló áll a Kinect előtt, akkor egy francia hirdetés jelenhet meg ugyanabban a játékban. A lényeg, hogy mindez hihetetlen bevételi forrásokat jelenthet a gyártónak, hiszen a világ szinte bármelyik vállalatával szerződést köthet. Az sem gond, ha a dorogi fiú még kicsi ahhoz, hogy jégkrémet vegyen magának, mert jó eséllyel a szüleinél fog érte könyörögni.
A teljes képhez hozzátartozik, hogy az imént említett Dennis Durkin-előadás után a Microsoft határozottan állította, semmiféle marketingtevékenységre nem használja az eszközt, és a cég rendkívül szigorú adatvédelmi szabályok szerint működik.

Van olyan megoldás is, amelyhez nincs szükség kamerára. Tegyük fel, hogy a tizennégy éves Zsoci megszállott GranTurismo-rajongó. Minden részt 100 százalékban végigjátszik, és túlnyomórészt BMW típusokkal rója a köröket. Ez azt feltételezi, hogy Zsoci kedveli ezt a márkát. A program elraktározza az információt, majd a kiadó és az autógyártó vállalat szerződésének megfelelően elkezd BMW-reklámokat megjeleníteni a játékban. Ettől még nyilván nem vásárol a tinédzser Zsoci egy új bömöst, ám a kapcsolata a márkával még erősebbé válik. És ki tudja? Lehet, hogy 10 év múlva már megengedheti magának az autóvételt. A McDonald's sem puszta „jófejségből" kínálja a Mekis születésnapokat a gyermekeknek, hanem azzal a céllal, hogy az érzelmi kötődés már egészen kicsi korban kialakuljon.

Ami a reklámok mellett szól…

Sokkal rövidebb a pozitívumokról szóló bekezdés. Nem véletlen. Játékos szemszögből kevés érv szól amellett, hogy miért van szükség reklámokra. Az egyik a már korábban említett élethűség lehet, bár ez kizárólag a modern kort feldolgozó játékok esetén működik. Elég fura lenne legalábbis egy bankkártya hirdetés az Assassin's Creedben. A másik elfogadható indok, hogy a hirdetésekért kapott komoly összegek jelentősen csökkentik a fejlesztési költségeket. Amennyiben ezt a kiadók tovább érvényesítik felénk, és a jövőben olcsóbban vásárolhatnánk játékokat, úgy talán elfogadnánk a reklámjelenlétet. De bízzunk abban, hogy a cikkben leírtak csupán az én sötét vízióim maradnak, és a játék élményét nem szennyezi be az alattomos marketing.





ÁLOMVERDÁK KONZOLON

Krisztől





Dübörgő hangú, csilli-villi, repesztő csodajárgányok, melyekről legtöbbünk csak álmodhat – a konzolok világában mégis mind elérhetővé válik. Vezethetjük gyermekkori kedvencünket, pindurkát közelebb kerülhetünk az álombeli élményhez; de vajon mennyire ismerjük ezeket a verdákat és a történetüket? Tudjuk-e mire képesek? Tudjuk-e, milyen motor lapul a fényes kasznin belül? Új rovatunkban összeválogatjuk a világ leghíresebb és legkülönlegesebb autómodelljeit, melyekkel videojátékokban is találkozhatunk, és példákat is gyűjtünk, milyen stuffokban futhattunk össze velük, vagy versenyváltozatukkal (olykor nem „hivatalosan", azaz nem licenszelt formában, de elég egyértelműen felismerhetően).
A legelérhetetlenebb olasz luxus szuperautóktól kezdve, a nagy becsben tartott klasszikusokon át, egészen a tuningtársadalom baráti áron vesztegetett kedvenceiig minden rétegből bekerülhet egy-egy darab. Nem csak a száz milliós limitált verdákról érdemes szót ejteni, hiszen ki ne fordulna meg az utcán egy ízléses Impreza, Skyline, vagy Supra után? Első részünkben hadd mutassam be többek között az egyik nagy favoritomat, a BMW 850-est, majd egy igazi olasz legendát, végül egy csillagászati árú státuszautót.

8-as BMW

A bajor autóipar zászlóshajóját 1989-től 1999-ig gyártották. A 8-as BMW (E31-es formaterv) korát megelőzve számos újítást vonultatott fel, mint például a hat sebességes váltó, az elektromos gázpedál, vagy a multilink első felfüggesztés. Mindamellett elsősorban egy abszolút full-full extrás luxuskupénak számított 2+2-es üléssel (hátul kissé szűk helykínálattal), mely a BMW márka minden idők egyik legkülönlegesebb darabjává vált. Sajnos luxuskategóriája luxus árral is párosult (listaáron a '90-es évek vége felé hozzávetőlegesen harminc millió forint körül lehetett vásárolni), pályafutását pedig végül megpecsételte a nem túl kedvező gazdasági helyzet. A kezdetben tervbe vett három literes 215LE-s 830i-t elvetették, így a kezdeti 840Ci alapmodell „legkisebb" V8-as motorját is 3982 köbcentisre tervezték.

Az automata váltó ugyan ronthat az értékeken, de a manuális 850CSi körülbelül hat másodperc alatt gyorsul 100-ra. Ez talán nem tűnik olyan kiemelkedőnek egy 5576 köbcentis 380LE-s V12-es motortól, de azért vegyük figyelembe a 7-es BMW-kkel vetekedő 1900 kg-os tömegét, valamint tekintélyes 4.78 méteres hosszát. A BMW, Audi és Merci modellekhez hasonlóan a végsebesség szintén limitálva lett 250km/h-nál, de Youtubeon lehet látni videót, amint az elektronikus szabályozást „kiiktatva", német autópályán átlépik vele a bűvös 300-as határt is.

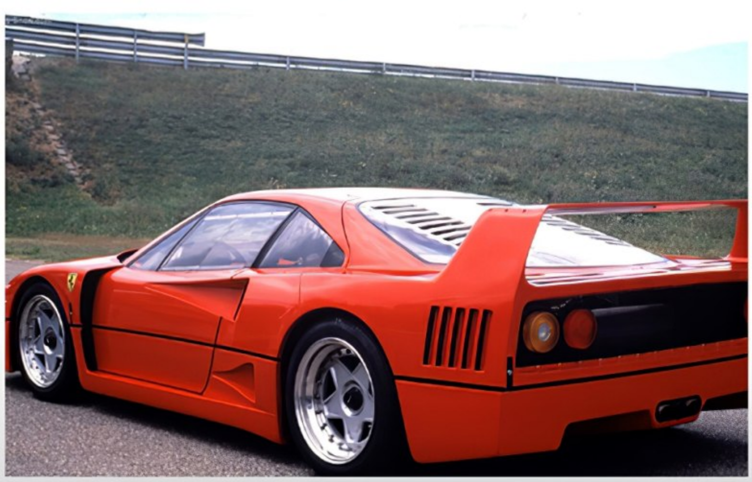
Gyönyörű formaterve és dizájnos bukólámpái talán soha nem mennek ki a divatból. Egy igazi álomautó, relatíve elérhető áron, hiszen mindig találni belőle vagy fél tucatot a magyar piacon, másfél milliótól olyan három-öt millió forintig terjedően, és szinte mindegyik keveset futott, rendszeresen karbantartott modell. Ugyanakkor alkatrészt igen nehéz és drága szerezni hozzá, hiszen nem nagyon bontják, így fenntartása/szervizelése nem kevés pénzt emészthet fel, nem beszélve pl. az 5.6 literes 850CSi akár harminc literes városi fogyasztásáról, ami még átlagban is könnyen elérheti a tizennyolcat.
Rajongóknak ésszerű alternatíva lehet a 840Ci, mely szerencsére beéri a kétharmadával is (városban húsz liter alatt eszik, országúton ez kilenc-tíz), 4398 köbcentis 286 LE-s V8-as motorja 6.6mp alatt gyorsul 100-ra, GT2-es emlékeim szerint pedig a 280km/h-t is túllépte.
Példák konzolon: Gran Turismo 2 (840Ci), Forza Motorsport 4 (850CSi).

Ferrari F40

Az utolsó Ferrari, melynek fejlesztéseit maga „Enzo Anselmo Ferrari" (1898-1988) – avagy az autóipar Hideo Kojima-ja – felügyelte.
Az 1987 nyarán debütált luxusjárgány a világ legjobb autójaként kívánt bevonulni a történelembe, legalábbis „signore" Enzo Ferrari mindössze ennyit, és nem kevesebbet várt el a mérnökeitől. Ennek fényében született meg a 288 GTO utódjaként (és az F50 elődjeként) az akkoriban kissé hanyatló márka nevét újra fellendítendő legendás F40-es, részben a maranelloi gyár 40. évfordulójára.

A közutakon is engedélyezett Ferrari igazi versenyautónak számított a Forma 1-es műszaki színvonalával (beleértve természetesen a legkorszerűbb futóművet és fékrendszert), mindenféle kompromisszum nélkül.
A legmodernebb anyagokból készült két-





üléses kasztniba még hangfalak sem nagyon fértek, nem beszélve az (egy kis túlzással) aktatáska méretű csomagtartóról, sőt a súlycsökkentés érdekében a kezdeti modellekbe elektromos üvegek helyett fix plexiket terveztek, apró kis tolórésekkel, ha kérnék a jogsikat a közúti ellenőrzésen. 4.43 méteres hosszához 1100kg-os tömeg párosul, melyet egy „alig" 2.9 literes motor hajt meg. A 2936 köbcentis ikerturbós „V8-ast" azonban semmiképpen se becsüljük le, hiszen hétezres fordulaton 478LE-vel hajtja meg a könnyed áramvonalas kasznit, melyet megdöbbentő 3.8 másodperces (0-100-as) gyorsulásra késztet (kalibrálható rövid áttételesen 3.2-re is). 324km/h-s végsebessége világrekordnak számított az utcai autók körében, egészen az 5.7 literes V12-es Lamborghini Diablo (1990-2001) megjelenéséig (kezdetben stílusosan 325km/h-val, de „csupán" 4.5-ös gyorsulással, azonban a '91-es Diablo már 333km/h-t is bírt). Jellegzetes bukólámpás formatervéről, szárnyáról, felnijéről, valamint vágott faráról könnyedén felismerhető, és kitűnik a márka többi képviselője közül.



1987-től 1992-ig gyártották, limitált darabként pedig kezdetben alig négyszáz modellt terveztek, ám a hatalmas érdeklődésre való tekintettel ezt később ezerre növelték. Egy igazi kultikus Ferrari, sőt talán a Ferrarik Ferrarija, mely soha nem kopik el, így mind a mai napig csillagászati áron kapható. Példának okáért év elején láttam hirdetést '92-es modellekről 350 ezer euróért (közel 100 millió forintért).
Példák konzolon: Forza Motorsport 2-3-4, Gran Turismo 5, Project Gotham Racing 3-4, Outrun 2 SP, Outrun 2006, GTA: San Andreas, Test Drive Unlimited.

McLaren F1

A maga idejében a világ legdrágább és (a szabályzó kiiktatásával összehozott 390km/h mellett) a leggyorsabb közúti autójának számított (azóta is csak három modell képes lepipálni: Koenigsegg CCR – 395km/h; Bugatti Veyron – 408km/h, erősebb változata 431km/h; és SSC Ultimate Aero – 418km/h, mely a szélcsatornás tesztek szerint „elméletileg" 439km/h-t is bírna). A McLaren F1 6.1 literes V12-es BMW motorja 627LE-t préselt ki magából, az 1140kg-os, 4.29 méteres csodajárművet pedig bő 3.2 másodperc alatt repítette 0-ról 100-ra.

A fejlesztés az egykori Brabham dizájner, Gordon Murray nevéhez fűződik. A dél-afrikai mérnök egykori versenyautó konstruktőrként 1986-ban került a McLarenhez, majd 1989-ben vezető dizájnerként kifejlesztette a világ legdrágább közúti csodajárgányát.
A különleges, háromüléses(!) szuperkupéban a sofőr „középen" kapott helyett, emellett a McLaren F1 volt az első közúti autó, melyet karbonnal erősített anyagból (CFK) készült központi cella köré építettek. 1993 és 1997 között gyártották.

A kedves olvasóknak igen nehéz lenne hozzájutniuk egy-egy darabhoz, részben azért, mert alig 64 normál változat készült belőle (továbbfejlesztett, illetve versenymodellekkel együtt 106, de összesen csak 72 utcai), és ha akad is nagyritkán eladó, hozzávetőlegesen ötszáz-hétszáz millióba kerül, versenyváltozata pedig közel egy milliárdba.
Példák konzolon: Gran Turismo 4-5, Burnout 3: Takedown, Burnout Revenge, Burnout Dominator, Cruis'n World, Test Drive 5, Test Drive Unlimited, Supercar Challenge, NFS: Hot Pursuit 2 (2002), NFS: Pro Street, NFS: Shift, NFS: Undercover, NFS: Hot Pursuit (2010), Forza Motorsport 2-3-4, Driver: San Francisco, Shift 2: Unleashed, Grid, Enthusia Professional Racing, Le Mans 24 Hour.

Az előző **Audiovizuális Mámorban** sajnos két technikai malőr is történt.
- Az Eredet képkockájánál a 4:3-as megjelenítési formák képeinél az első kivételével sajnos megkavarodtak a kommentek. A helyes pozíciók: Zoom mód – lenti kép, 14:9-es mód – 2. kép, 16:9-es mód – 2.sor bal oldali kép, Kiegyenlített mód – 2. sor jobb oldali kép.
- A két egymás melletti HD-tévénél nem sikerült az eredetileg tervezett méretarányosság demonstrálása, így az 55 colosnak „aposztrofált" bal oldali 16:9-es készülék, ha azonos magasságú a tőle jobbra lévő 58 colos 21:9-es példánnyal, valójában csak körülbelül 46 colos lehetne.



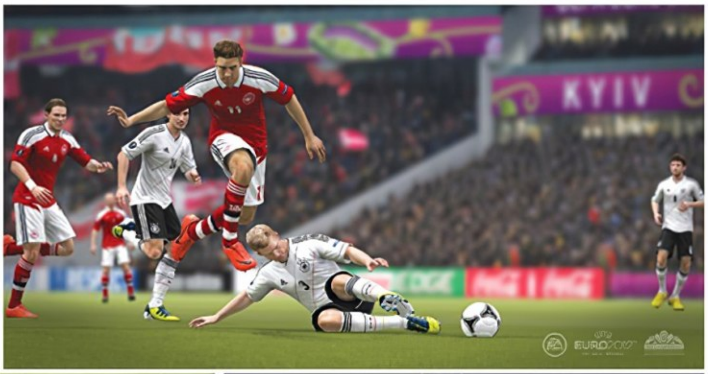


Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.



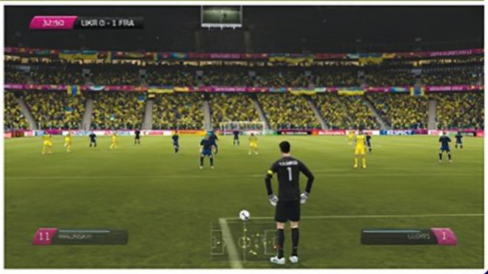
Kis pénz, kis foci? – az EA marketingesei felfigyeltek a digitális disztribúcióban rejlő lehetőségekre, aminek hála az Európa bajnokság idei szezonjának dedikált Euro 2012 már csak a virtuális polcokon keresendő.
Az első pillanatban kedvezőnek tűnő ajánlatról persze hamar kiderül, hogy az egyszeri sportszerető ember régen volt már ennyire nyíltan címeres baromnak nézve. Az alapjátékra építkező letölthető tartalom a korábbi évekkel ellentétben nem kísérletezik fontosabb változtatásokkal a számozott címekhez képest, a Fifa 12 játékmenete és az azt mozgató technológia ezúttal teljes egészében változatlan maradt.
Hiába a még ma is kellemesnek mondható mag, ha arra nemhogy nem épít tovább a játék, de annak ismert hibáit sem próbálja meg orvosolni – így többek között tovább élvezhetjük az újonnan debütált Impact engine botlásait és az azokból adódó nevetséges szituációkat. A torna hivatalos forma- és színvilágába öltözött menü, főcím és kihívássorozat persze első látásra ügyesen teremti meg a hangulatot és takarja el a nyilvánvaló hiányosságokat. Gyanakvó szemöldökráncolás, mikor kiderül: nincs mód a selejtezők újbóli lejátszására, és a torna alkalmára kiegészített szövegek hiányoznak a lokalizált verziókból . Értetlen pillantások, amikor rájövünk, a nyolc hivatalos stadionban csak éjszaka, szélsőséges időjárási körülmények nélkül lehet játszani – még nem hallottak délutáni csoportmérkőzésekről.
Majd jön az első félhangosan kicsúszó „ne ba…", amikor felfigyelünk mondjuk a walesi csapat G. Belth nevű játékosára Gareth Bale helyén. Némi utánajárást követően aztán kibogarásszuk az apró betűs résznek megfelelő hivatalos fórumokról, hogy az ötvenhárom nemzeti tizenegy közül minden szempontból hivatalos formában csupán húsz sorakozott fel a virtuális gyepen – további kilenc válogatottban mindösszesen a játékosok nevei egyeznek, míg a maradék huszonnégynek már csak fantázianevekkel ellátott mezek jutottak az EA öltözőiben. Beszédes a tény, hogy még a társszervező ukrán fiúk is otthon hagyták a felszerelésüket, nekik is be kell érniük az álnevekkel és a módosított öltözékkel. Nekünk pedig be kell érnünk egy feltűnően túlárazott, súlyos tartalmi hiányosságokkal és amatőr hibákkal küzdő, futólag összedobált Euro 2012 opcióval a Fifa 12 menüjében.

sQr'











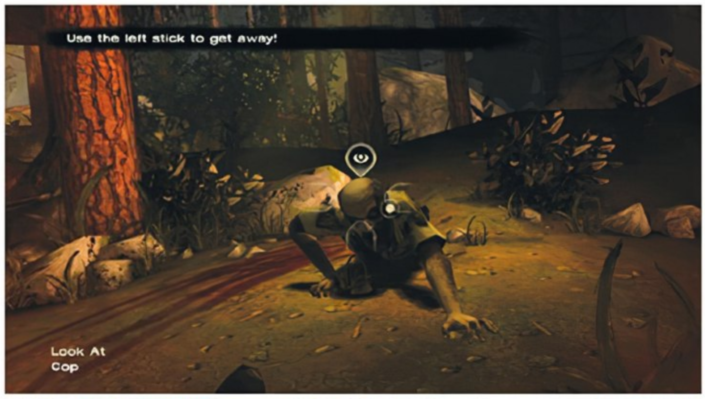
THE WALKING DEAD

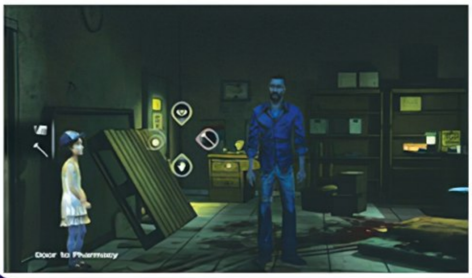
A TELLTALE GAMES SERIES

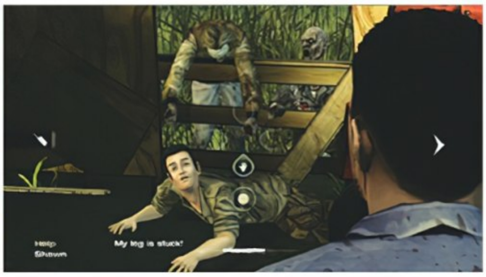
Sony Entertainment Network | XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

A Robert Kirkman szülte képregény, amely egy zombiktól hemzsegő apokalipszis vértől vöröslő képét festette le az azt olvasók számára, meglehetősen nagy hatással lett a szórakoztató ipar minden ágára.
Elvégre nem elég, hogy a Stephen King adaptációkkal hírnevet és elismerést szerző Frank Darabont 2010 óta rémisztgeti a televíziónézőket a tévésorozatával (amelynek első évadja kifejezetten jóra sikeredett), de a Telltale csapata (Sam & Max- és CSI-epizódok) is úgy döntött, megpróbálkozik a saját verziójával – letölthető változatban, epizodikus formában, amit öt részre tagoltan osztanak meg a videojátékosokkal.
Az első fejezet, ami az A New Day címre hallgat, már elérhető, és még csak nem is drága mulatság (az Arcade-rendszerben 400 pontot kóstál).
A sztori teljesen eltér a tévésorozatban tapasztaltaktól, és a képregényhez is meglehetősen lazán kötődik (cameók várhatók az eredeti szereplőkkel), a közös alapot kizárólag az élőhalottak megjelenése bizonyítja, a történet középpontjában pedig az általunk irányított Lee Everett áll, aki éppen egy rendőrautó sofőrjének kényszerű vendégszeretetét élvezi, mikor elszabadul a járvány. Innentől kezdve kell túljutnunk a nehézségeken, megtalálni a túlélőket, és elverekedni magunkat a végkifejletig, miközben egy kislányra, a szüleit elveszítő Clementine-ra vigyázunk.
A program szakít a tipikus zombis videojátékok hagyományaival, és nem az akcióra összpontosít, inkább tényleg egy történetet mesél el, valódi szereplőkkel, valódi drámákkal. Az irányítás elsőre fura, ugyanis a játékmenet leginkább egy visual novelre hasonlít, amelyben néha kapjuk meg az irányítást, és az esetek hatvan-hetven százalékában akkor is Point & Click-rendszerrel, míg a maradék hányadban lehetőségünk van némi valós idejű brutalizálásra is.
A hangulat zseniális, a túlélők mind egyedi karakterrel rendelkeznek, a párbeszédek realisztikusak, és úgy az egész össze van rakva. Az első epizód nagyjából másfél-két óra (amelyben néha az agyunkat is megmozgathatjuk, és morális döntések meghozatalára is rá vagyunk kényszerítve), de az árát bőven megéri, csak ajánlani tudom az érdeklődőknek.









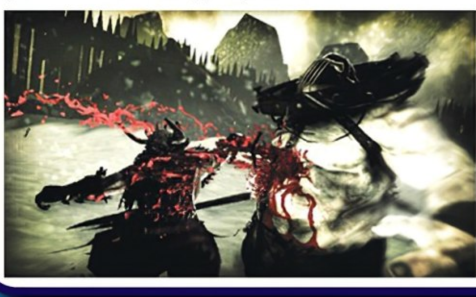
BLOODFORGE

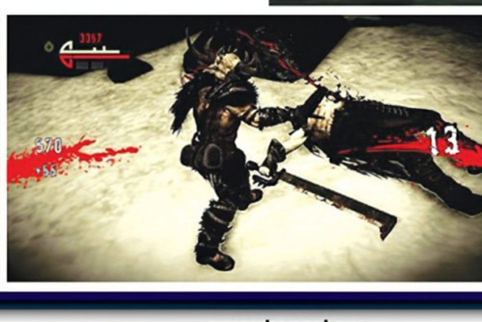
XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

Crom, a koponyát viselő barbár egy nap arra tért haza a vadászatból, hogy lakóhelyét ellenséges horda lepte el, és miközben megküzd azzal, egy látomásnak köszönhetően asszonyával is végez. Bosszújához (melynek célja az istenek, isteni uralkodók leölése) egy boszorkány nyújt zöld utat, így a Bloodforge elindítása után nincs is más dolgunk, mint az, hogy bevégeztessük „hősünk" sorsát, és a vér és testrésztengeren keresztülevezve szabadjára engedjük mindent elpusztító dühét.
Valóban, a játékban ritkán tapasztalt módon ömlik a paradicsomlé, szakadnak a végtagok és fejek, olyan szintű grafikus erőszak elevenedik meg a szemünk előtt, amilyenre ritkán van példa a videojátékos iparban.
Ehhez társul az, hogy a Bloodforge egy kislexikonnyi elemzést nyújt az összeesküvés-elméletekkel foglalkozóknak a szimbólumok, nevek és események terén, ami a kisebbik probléma amellett, hogy ilyen, vagy ehhez hasonló bosszúállásban már volt részünk az őrült spártai irányításával. A nagyobbik az, hogy bár letölthető címhez képest még így is egészen jól össze van rakva a cucc, azért a műfaj összes gyermekbetegségének jelét is magán viseli.
Látszik, hogy igyekeztek a fejlesztők, így vannak kombók, új fegyverek, varázslatok, hatalmas főellenfelek, ráadásul maga a vizualitás is egészen korrekt, ám mindezek mellett ott a negatív oldal: az irányítás néhol kicsúszik a kezeink közül, éppen úgy, ahogy a kamerakezelés is, ráadásul bár van mocsár, meg esős vidék, vagy hófödte dombok, a környezet, vagyis leginkább a rendelkezésre álló csőpálya-rendszer meglehetősen repetitív, ahogy a csapkodás is unalmassá és ismétlődővé válik már egy-másfél óra után. Ez pedig egy közel három-négy órás játék esetében nem éppen pozitívum.
Az alap nem lenne rossz. Van itt heroikus kiállás, meg tekintélyt parancsoló „főhős", aki aztán kétkezes kalapáccsal csapja szét a fejeket, vagy éppen óriási kardot tartva vágja le azokat (esetleg karmokkal szeletel, mint Freddy Krueger), hogy végül egy hatalmas küklopszot zúzzon le a szakadék előtt állva – ám a jó összetevők ellenére sem működik a teljes egész, így a Bloodforge csak azoknak ajánlott igazán, akik élnek-halnak a H&S stílusért, és éppen nincs mivel szórakozniuk.









Diabolical Pitch

XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

Bár a Grasshopper Manufacture alkotásait nagyon bírom, a Diabolical Pitch megjelenés előtti bemutatóit azért így is kétkedve néztem az interneten, már csak azért is, mert hatalmas butaságnak tűnt az egész koncepció. Sérülése miatt az Álomföldet kereső és azt végül megtaláló baseball-játékos, aki egy horrorisztikus vidámparkban dobálja ki a nyúl-, maci-, vagy éppen elefántfejű démoni lényeket?
Hát izé… maradjunk annyiban, hogy mindez meglehetősen komikusnak hat egy drogokat abszolút nem fogyasztó gamer számára.
Szokták volt mondani: ne ítélj elsőre – nos, ez ennél a programnál abszolút érvényes, a DP ugyanis egy rendkívül szórakoztató és hangulatos Kinect-móka, amely mellett teljesen ki lehet kapcsolni. A megjelenítés, illetve az alap olyan, mintha egy árkád masinát vinnénk haza, amely nagyban épít a Dreamcast Illbleed programjának világára: semmi más dolgunk nincs, mint az előre meghatározott ponton állva kidobáljuk az érkező lényeket, begyűjtsük a bonuszokat, és legyűrjük a sok találatot igénylő főellenfeleket.
Leírva mindez egyszerűen hangzik, ám ha az irányítás már hozzád került, ki sem lehet majd szakítani a képernyő és a kamera elől.
Természetesen a Kinectre jellemző lag innen sem hiányzik, és tényleg nem több az egész, mint egy őrült játéktermi bolondság, de mindez mégis olyan élvezetesen van tálalva, hogy azt nem lehet nem szeretni. Idővel rá vagy kényszerítve a minél taktikusabb dobásokra, előkerülnek a segítő perkek és kiegészítő cuccok (egyre több halált okozó támadások, védekező mechanizmusok), ráadásul kettesben is lehet dobálni, ami külön növeli az élvezeti faktort – még közös támadás is van, amivel aztán rendesen lehet tarolni.
Az egésznek van egy utánozhatatlan hangulata, ami jó eséllyel levesz majd a lábadról, és ha szereted a vidámparkok és cirkuszok világát, no meg a céllövöldéktől sem irtózol, a nyolcszáz pontos programmal jó vásárt csinálhatsz.
Nekem kifejezetten kellemes meglepetés volt, sokkal rosszabbra (kifejezetten rosszra) számítottam, de a végeredmény az átlag fölé emelkedik, ez nem is kérdéses.









Trials Evolution

XBOX LIVE arcade

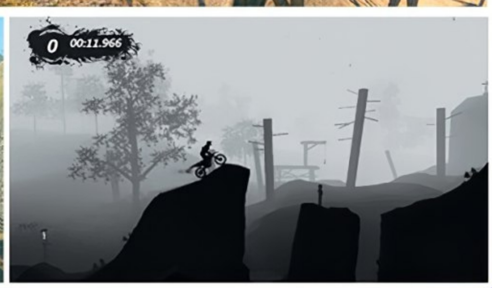
Böjtös Gábor

Túlzás nélkül mondhatjuk el, hogy a Red Lynx által kreált Trials HD az XBLA-rendszer egyik legnagyobb dobása volt, ami azóta is listavezető programnak számít, így nem is meglepő, hogy felmerült a folytatás lehetősége, ami a jó üzleti fogás mellett lehetőséget is biztosított a fejlesztőcsapatnak arra, hogy javítson a hibákon, és az egész motocross mókát új szintre emelje. Nos, mindez sikerült, az Evolution ugyanis nem csak a címében jelent komoly evolúciós ugrást a saját műfaján belül.
Kezdjük ott, hogy a helyszínek szakítanak a korábbi, raktárépületekre és belső terekre korlátozódó ötletekkel, így lehetőségünk nyílik arra, hogy a szabadban, hegyek és völgyek között, vagy éppen irtózatos magasságokban trükközzünk és ugrathassunk kedvünkre.
Olyan pályákat készítettek az alkotók, hogy azokon kifejezetten élvezet végigmenni, és akkor még ott vannak a poénból betett helyszínek (mint például a Limbo világát felhasználó darab), vagy azok, amelyeket a pályakészítővel kreáltak és töltöttek fel más játékosok (van teljesen filmszerű is, amelyben egy UFO kerget egészen a célvonalig). Persze utóbbival te is elszórakozhatsz, ha már nem jelentenek kihívást az alapként betett futamok, de megnyugtatlak, hogy amíg erre kényszerülsz, rengeteg órát fogsz beleölni az alapjátékba. Eredményeid tükrében nyílnak meg az új helyszínek, amik természetesen egyre nehezebbek lesznek, ráadásul az aranyra teljesítésért cserébe nem csak hibáznod nem szabad, de még az adott időintervallumot is be kell tartanod.
Van multiplayer is, amelynél lehetőséged van valós időben együtt zúzni másokkal, de úgy, hogy látod is őket, illetve vannak időmérő kihívások, amelyeknél csak a nevüket látod, és az idejüket, pozíciójukat. Természetesen ismét nagyon nagy móka buliban, társaságban játszani, és röhögni egymás bénázásain, amit az online multi kiválóan kiegészít.
Negatívum nem sok van, talán online nehéz néha társakat találni, illetve a szingli kampányban egy idő után túlságosan ránk van erőltetve az első kerékkel való trükközés, amiért én például nem vagyok oda – ez van, inkább az önfeledt zúzást kedvelem. Ettől függetlenül ez egy kötelező darab, vétek kihagyni.









8 Bit Weapon – Bits with Byte

(Szerzői kiadás)

A „chiptune" tipikusan az a zenei műfaj, melyet bár kifejezetten csípek, hosszú távon egyszerűen nem tud lekötni. Az első 15 percben még elvigyorgok a NES-hangzáson, miközben felidézem a kedvenc érabeli játékaimat, de mire mondjuk egy teljes album végére érnék, fejben már régen azt tervezgetem, hogy milyen zenekart kéne hallgatni a jelenleg szóló felvétel után/helyett.
Az 8 Bit Weapon ezt a „tradíciót" törte meg legújabb, Bits with Byte című lemezével, melyet nemcsak hogy sikerült teljes egészében végighallgatnom, de az anyag azóta is a lejátszóm visszatérő vendége.
Az 1999 óta aktívan alkotó kaliforniai duó tagjai egyáltalán nem kezdők a szakmában, nevüket számtalan emlékezetes fellépés, remix és EP öregbíti, szerény személyemet pedig a fenti album Escape From Xenon című felvételével csavarták az ujjaik köré. A dal egy gyors és pörgős techno robbanás, tele csilingelő és prüntyögő hangokkal, melyek bár kifejezetten hangsúlyos jelenléttel bírnak, mégsem telepednek rá és változtatják szimpla nosztalgiatrippé a dalt. A hatás leginkább a nyolcvanas-kilencvenes évek európai techno szcénájának emlékét idézte fel bennem, amikor még jó ötletnek tűnhetett mondjuk Jacko-maszkban vagy gázálarcban beállítani egy menő dance partyra. Szintén felfért volna egy korabeli válogatásra a We Fight For The Users c. opusz, mely a techno mellett már a hardcore felé is kacsingat a jellegzetes dob loopjával. A BwB természetesen nem szűkölködik klasszikus hangzású nótákban sem, ilyen például a címadó dal, az Apple Core II, vagy a jellegzetesen főbossos hangzású Miami Dub Bounce, amik százszázalékosan autentikus hatást keltenek a zenei megoldásaikkal, illetve effektjeikkel. Az album melankolikus zárásaként funkcionáló Goodbye Cochise szerencsére még nem jelenti a végleges búcsúzást, hiszen ezt követően további kilenc remix és felújított felvétel is a helyet kapott a csomagban.
Ezek közül a Sanxion7 által elkövetett Chip On Your Shoulder drum & bass variáció, és a Closer c. dal 8 Bit Bandit remixe horzsol a legjobban. Ez utóbbi egy Child of Edenbe illő, nagyon nyúlós szétautotune-ozott vokállal indít, majd erre rájön egy feszes ütem, a kiállás után pedig átmegy az egész dubstepbe... pontosabban annak a 8 bites variációjába.
Az eredmény több mint frenetikus, ami egyébként igaz az egész anyagra – rég hallottam ennyire fesztelen, könnyed és játékos elektronikus lemezt, ami egyébként méltán pályázhatna a „legjobb aláfestő zene egy olyan játékhoz, ami még nem készült el" elismerésre is... már persze, ha létezne ilyesmi.



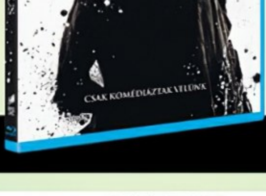
8 Bit Weapon – Bits with Byte
(Szerzői kiadás)

Anonymus

(Anonymus)

Bár a fiktív életrajzok és történelemleckék nem tartoznak Hollywood kedvenc témái közé, mégis időről időre előbukkannak, hogy jobb esetben annak átgondolására késztessenek minket, milyen befolyással lehet az egyetemes történelemre/irodalomra, ha az abban szereplők életében egy-egy apró esemény véletlenül másképp alakul.
Vajon egyetlen elmulasztott találkán múlt, hogy Hitler tehetséges festő helyett diktátorként masírozzon be a köztudatba, mint ahogy azt a Max c. alkotás állítja? Valóban tiltott románcot rejt a Leány gyöngy fülbevalóval című Vermeer kép háttere, és ami a legfontosabb: Shakespeare tényleg belezúgott Gwyneth Paltrowba (Szerelmes Shakespeare), vagy minden idők talán legfontosabb színpadi szerzője egy igazi seggfej volt?
Roland Emmerich (igen, a Holnaputános Roland Emmerich...) és John Orloff forgatókönyvíró az Anonymus című filmmel ez utóbbira voksol, és a szenteltvíz leszedése mellett eljátszanak azzal a gondolattal, hogy a Rómeó és Júliát és az V. Henriket valójában Edward De Vere, Oxford 17. grófja írta-e, aki számára az udvari etikett nem tette lehetővé, hogy olyan bűnös dolgokkal foglalkozzon, mint a színház, ezért a siker learatásának lehetőségét kénytelen volt átpasszolni a tehetségtelen, egoista, és nem mellesleg írástudatlan Shakespeare-nek.
A helyzetet súlyosbítja az Erzsébettel való évtizedekre visszamenő titkos kapcsolat és annak gyümölcse: egy fiúgyermek, kinek identitását sűrű homály fedi. Ha ehhez még hozzávesszük a trón birtoklására irányuló korabeli intrikákat, látni fogjuk, hogy a cselekmény nem szűkölködik az izgalmakban, de Emmerich az ígéretes témából minden igyekezete ellenére sem volt képes igazán emlékezetes filmet csinálni.
Mondom ezt annak ellenére, hogy vizuális szempontból kiválóra teljesít az Anonymus, a ruhák, a díszletek, és a hangulat a helyén van, de az események mégis néhol az érdektelenségig lehangoló vontatott stílusban peregnek tova. Néhány emlékezetes villanás szerencsére megmenti a cuccot a középszertől, és a forgatókönyv azon részei, ahol valós történelmi eseményekbe mixelik bele az ikonikus művek egy-egy jelenetét, megmutatják, hogy ebben a koncepcióban nem kevés lehetőség rejlik.
Szintén dicséret illeti a színészgárdát, melyből most Vanessa Redgrave Erzsébetjét emelném ki, akinek a hűvös és racionális külseje egy nagy szerelem örökké sajgó sebhelyét rejti, de Rhys Ifans, David Thewlis, és az újonc Jamie Campbell Bower szintén a maximumot nyújtja. Mily' kár, hogy a két órás játékidő még ennyi remek színész társaságában is túl hosszúnak fog tűnni, így az Anonymous sajnos inkább jópofa kísérletként, mintsem filmként érdekes, de ha Emmerich ezen a vonalon marad, nem kizárt, hogy következő alkotása már nem csak látványával és témájával, hanem történetével is elbűvöli majd a filmbarátokat.





Anonymus
(Anonymus)
Műfaj: Történelmi/Dráma
Rendező: Roland Emmerich
Szereplők: Rhys Ifans, Jamie Campbell Bower, Vanessa Redgrave
Blu-ray forgalmazó: Sony Pictures Home Entertainment

Trancsírák

(Tucker & Dale vs. Evil)

Múlt hónapban az ezen rovat hasábjain bemutatott Sikoly 4 remekül szemléltette, miképp lehet eredményesen házasítani a horror és a vígjáték műfaját, de míg a Wes Craven által alkalmazott nyakló nélküli önirónia már kétségkívül a poszt-posztmodern idők terméke, addig a Trancsírák még a régimódi felfogásban készült, ami a nulla környékére húzza vissza a néző felé történő kikacsingatásokat, és a komikus elemek ellenére igyekszik teljes komolysággal kezelni a pergő képkockák által felvázolt világot. Az már más kérdés, hogy a cselekmény néhol vészesen közel kerül ahhoz, hogy egy vicces Tapsi Hapsi-epizóddá váljon, melyben a vidéki suttyó sztereotípiák alapján megalkotott Tucker és Dale páros az évtizedes barátságukat egy közösen vásárolt nyaralóval koronázza meg, ahol majd jól elhorgászgatnak, és a világ szemétől távol belemerülhetnek látens homoszexuális kapcsolatukba, amire a forgatókönyv és a párbeszédek néhol homályosan utalgatnak.
Mielőtt azonban végleg függetlenfilmes kamaradrámává alakulna a film, érkezik egy csapat fiatal, akik természetesen horror-sztorik tábortűznél történő elmesélésével múlatják az időt, majd a kötelező éjszakai fürdőzés közben a társaság egyik hölgytagja, Allison a fura duónál köt ki egy fejsérülés következtében.
A Forrest Gump érzelmi szintjén álló Dale persze rögvest bele is szeret a roppant dekoratív hölgyeménybe, így sorra dőlnek le az egymásról alkotott korábbi prekoncepciók, de a bimbózó románcba sajnos belerondít az az apróság, hogy Allison barátai úgy hiszik, a lányt elrabolták, ezért véres tervet kovácsolnak arra vonatkozóan, hogy miképp szabadíthatnák őt ki. Az ezt követő jelenetekben hamarosan háborús zónává alakul a srácok düledező hétvégi háza, és a véletlenek furcsa összjátékának köszönhetően óvatlan fiatalok esnek bele a darálóba, vagy éppen nyársalódnak fel a saját karójuk által.
Az elsőfilmes Eli Craig remekül ragadja meg az ezerszer látott helyzetben rejlő abszurditást, és jó ritmusban váltogatja a gore és a vígjátéki elemeket, egészen a robbanással, körfűrészszel... és kamillateával szegélyezett finaléig.
A végső leszámolás és az azt megelőző jelenet, melyben Allison pszichoanalízis segítségével próbálja feloldani a szemben álló feleket belülről feszítő problémákat, egyértelműen a csúcspontot jelentik, de a félreértéseken alapuló cselekmény, és a direkt debil tálalásmód miatt a film egy idő után óhatatlanul elfárad, dacára a fröcsögő vérnek, valamint a Dale-t alakító Tyler Labine bájosan bugyuta alakításának. Feszesebb cselekménnyel és jobban megírt párbeszédekkel a Trancsírák akár a csúcstartó Haláli hullák hajnala szintjére is felkúszhatott volna, de kihagyott ziccerek ide vagy oda, a jól időzített poénoknak és a szokatlan alapkoncepciónak hála a cucc így is az emlékezetesebb menetek közé tartozik a zsáneren belül.





Trancsírák (Tucker & Dale vs. Evil)
Műfaj: Horror/Vígjáték
Rendező: Eli Craig
Szereplők: Tyler Labine, Alan Tudyk, Katrina Bowden
DVD forgalmazó: Ristretto Distribution Kft.

Suzanne Collins – Az Éhezők viadala/ Futótűz/A kiválasztott

(Agave Könyvek Kft.)

Igen, igen. Tudom, hogy most sokan azt gondoljátok: „Ó csak ezt ne, ennél már csak az Alkonyat cikibb". Tudom, mert hasonló gondolatok merültek fel bennem is Az Éhezők viadala c. ifjúsági bestsellerből készített filmadaptáció feltűnésekor. Némiképp árnyalja a helyzetet, hogy az első előzetes, amit a cuccról olvastam az angol Total Film magazinban, tulajdonképpen nem is a celluloidos verzióról szólt, hanem arról, hogy a kíváncsiságból elolvasott eredeti könyv miképp borította rá az asztalt az előítéletekre, és kerítette hatalmába az egész szerkesztőséget a cikkíróktól a főszerkesztőn át a tördelőig. Azóta persze a sztori befészkelte magát a mozikba is, és bár a siker nyilván nagymértékben köszönhető az illusztris szereplőgárdának, a nap végén mégis a történet az, ami megmarad az emberekben.
A sztori, amely annyira profi módon olvasztja magába az utóbbi évek negatív utópiáinak elemeit, hogy az még felnőtt fejjel is érdekesnek tűnik. Persze, nyilván nehéz nem észrevenni Suzanne Collins munkáján a Battle Royale hatását, hiszen az első kötet középpontjában itt is a tinik államilag szabályozott küzdelme áll, ám ebben a szép új jövőben egy komplett iskolai osztály helyett kerületenként sorsolnak ki egy 12 és 18 év közötti fiatalt, és az így kiválasztottak aztán megpróbálják módszeresen legyilkolni egymást. Katniss a húga helyett önként nevez be a televízió által közvetített versenybe, és mivel egy trilógiáról van szó, kevéssé meglepő módon szépen meg is nyeri a tornát, de az igazán izgalmas kalandok még csak akkor kezdődnek, amikor a harc által megedződött lány úgy dönt, fellép az igazságtalan rendszer ellen...
Ami egyből feltűnik a kötetek kézbevételekor a rengeteg neves ajánló mellett, az a tény, miszerint Collins jól ír. Nem „Nobel díjat neki azonnal!" jól, hanem „Hmm, hát az egészen frankó, na még egy oldalt elolvasok" módon. Karakterei élettel teltek, a háttérül szolgáló, hihetően felépített világban pedig aggasztóan pontosan rá lehet ismerni jelen korunk szenzációhajhász médiájának módszereire. A feszegetett témák bár kétségkívül gondolatébresztők, eredetinek jóindulattal sem nevezhetők, ám Collins olyan profin oltja be saját stílusával a már ismert elemeket, hogy nem igen lehet haragudni rá, már csak azért sem, mert inkább ez a regény/film kombó csücsüljön a listák élén az idők végezetéig, mint a csillogó vámpírok változatos kalandjai a gyerekvállalással.
Így zárszóként csak annyit kérnék mindenkitől, hogy ha vakon nyilván nem is veszitek meg rögtön a könyveket, olvassatok bele azokba a barátnőnél, a haveroknál, vagy egy szupermarketben, és ha az első pár oldal tetszik, ne hallgassatok a belül piszkálódó előítéletre, mert ezzel három valóban szórakoztató regénytől fosztanátok meg magatokat.



Suzanne Collins – Az Éhezők viadala/Futótűz/A kiválasztott
(Agave Könyvek Kft.)

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Célkeresztben egy fehér vitorla, a kormánykeréknél meg mutáns a kapitány

Hajók, mesterlövészek, fertőzött mutánsok – válassz!

Ha bajban nem is voltam, amikor főszerkesztőnk kiosztotta az e havi retro rovat lehetséges témaköreit, de mindenképpen le kellett ülnöm a konyhában, és a közvetlenül az ablakom alatt vadul virágzó cseresznyefa miatt valamennyire Japánban érezvén magam el kellett gondolkodnom, milyen idevágó játékokkal is találkoztam az elmúlt évtizedekben?

Legfőképpen a sniper-kérdéskör vitte el a fejem, hiszen a témának amúgy nagy rajongója vagyok, és sok modern játékban, ha opció van rá, ezt a kasztot választom, vagy ha lehetőség adódik, orvlövész fegyverrel megyek csatába. Igen ám, de ahogy mostanság szinte nem is létezik olyan lövölde, amiben nem lenne ott egy-egy sniper puska, úgy régen, a videojátékok hajnalán (és délelőttjén) ez a fegyvertípus nem tűnt fel túl gyakran a képernyőn.

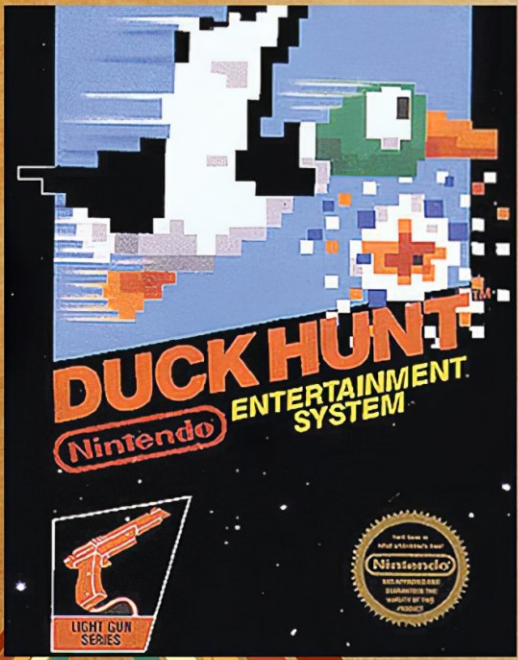
Talán vicces lesz ezt olvasni, de az első célkeresztes „sniper" játék, aminek a képe az agyamba ugrott, az az 1985-ös, 8bites Nintendo Entertainment Systemre – is – elkészült Duck Hunt, mely game, köszönhetően a „sárgakazettás", piacos konzolhamisítványoknak, a nyolcvanas évek közepétől egészen a kilencvenes évek elejéig hazánkban is sok-sok háztartásban hódított.
Nyilván ebben a játékban a cuki vadkacsákra lődöző vadász annyira számít sznájpernek, mint a zsákmányát összeszedegető, vigyorgó kutyus vérszomjas fenevadnak, azonban a gyors helyzetfelismerés élménye és a pontos célzás követelménye halványan már emlékeztet arra, amivel a mesterlövészek foglalkoznak.

Egyértelműen sniperes játék viszont a Konami 1999-es Silent Scope-ja, mely arcade kabinet a maga idejében több magyar játékteremben is feltűnedezett.
Jómagam kényelmi szempontok miatt inkább az otthoni, SEGA Dreamcastra megjelent verzióját nyüstöltem kopottra (a szoftver elérhető volt PS2-re és Xbox-ra is), köszönhetően annak, hogy ez a game volt az első nagy volumenű, vérbeli mesterlövészes cucc. Hogy őszinte legyek, játékteremben a gépre szerelt, nagyméretű és igen dögös, műanyag távcsöves puskának hála sokkal komolyabb élmény volt sniperként küzdeni, mint a tévé előtt a kontrollerrel maszatolni, de hát akkoriban még nem voltak olyan kiegészítők, mint most pl. a Sony hivatalos, PlayStation Move kompatibilis puskája.
A sors fintora, hogy ma meg már szinte nincsenek olyan komolyabb „puskás" mókák, mint a Silent Scope volt az ezredfordulón…

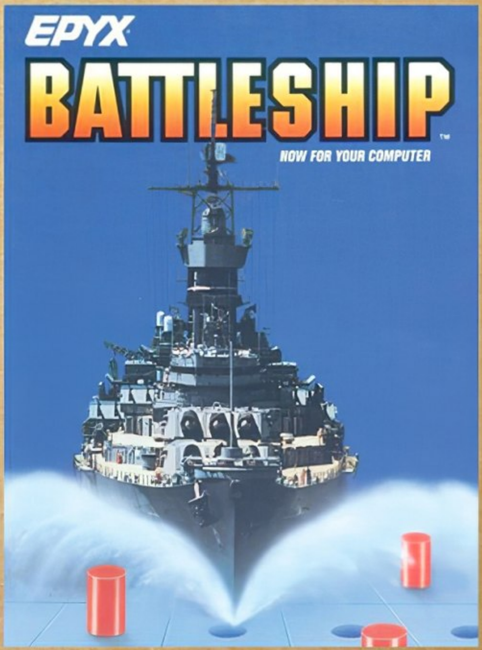
A Silent Scope kapcsán persze meg lehetne említeni még jó pár régi fénypisztolyos, vagy korai First Person Shooter címet, melyek nyomokban tartalmaztak mesterlövész elemeket, és kimerítik a retro fogalmát, de más, egyértelműen sniperes játékokat nem igazán tudok felsorolni a múltból.
Ez nem azt jelenti, hogy egyáltalán nem voltak, mindössze nem ugrik be semmi emlékezetes. Ez a zsáner inkább a modern kor sajátja: a középszerű Sniper: Ghost Warrior, vagy a szórakoztató Sniper Elite V2 a legismertebb aktuális példák erre a kategóriára.

Fényévekkel könnyebb a helyzetem akkor, ha hajókról, hajózással kapcsolatos retro címekről kell beszélnem, hisz ez a téma már a kezdetektől fogva markánsan jelen volt a videojátékok világában. (Más kérdés, hogy mostanra meg szinte teljesen eltűntek a palettáról.)

Elsőként mindenképpen a legendás, Sid Meier-féle Pirates! jut eszembe, 1987-ből. Ez a MicroProse gondozásában kiadott game közel húsz platformra megjelent, de Magyarországon szerintem Commodore 64-en terjedt el leginkább.
A még mai szemmel nézve is különösen komplex játékmenet erősen megosztotta a playereket: aki már akkoriban ismerte az angol nyelv (és a szótárazás) rejtelmeit, az a mai napig felejthetetlen élményként jegyzi ezt a zseniális szoftvert, mely gyakorlatilag egy nyitott világgal operáló kalóz-szimulátor. Akinek angoltudása viszont megrekedt a „Press Play On Tape", meg a „Load „*", 8, 1"











formuláknál, az inkább egy érthetetlen, agyonbonyolított, „játszhatatlan" valamiként emlékszik erre a kiváló programra.

A Pirates! szigorúan egyszemélyes mutatvány, félelmetes játékidővel és a lehetőségek eszméletlenül gazdag tárházával. Tartalmát tekintve talán csak egy modern JRPG veheti fel vele a versenyt, hisz benne a player egy hatalmas térképet bejárva teljesen szabadon garázdálkodhat a Karib-tenger különféle térségeiben, az 1600-as évek környékén. Hajókat támadhatsz meg, kereskedhetsz, politikai kapcsolatokat építhetsz ki (vagy rombolhatsz le), kincsek után kutathatsz, szigeteket fedezhetsz fel, városokba látogathatsz el, információkat cserélhetsz, szóval a különböző játékstílusok keveredésével egy hetekig, hónapokig tartó kalandba csöppenhetsz bele. Különösen érdekes funkció, hogy a játékos karaktere öregszik a történet során, ami miatt előmenetele egyre nehézkesebbé válik.
A sztori ott ér véget, amikor a player úgy dönt, hogy „nyugdíjba vonul": ekkor a politikai kapcsolatai, megszerzett javai, és már nem is emlékszem milyen részletes szempontok szerint osztályozva teljesítménye egyfajta „rangot" kap – majd jöhet a következő végigjátszás, egy véletlenszerűen generált új világban.

A Pirates! nagysága abban rejlett, hogy akciót, stratégiát és kalandot adott egyszerre. Részletességében el lehetett merülni, statisztikákat böngészni, szóval egy komplex gazdasági-szimulációs környezet garantálta a hangulatot a tengeri ütközetek mellett.



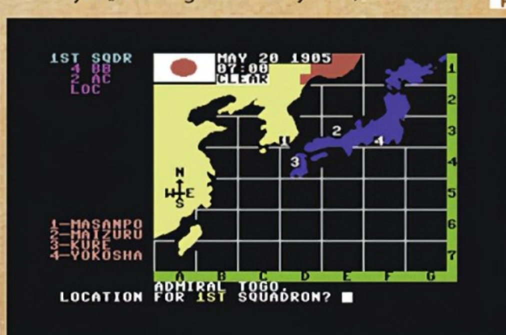
A játék tartalmát tekintve könnyedén szárnyal túl olyan játékokat, mint pl. a Red Dead Redemption és a Sims együttvéve – ami egy 1987-es programocskától nem kis teljesítmény!

A következő játék címének felidézésekor nem is kellett nagyon megerőltetnem az agyam, hisz az 1987-es Battleship(s) az Epix/Elite System Ltd. duótól pontosan abból a társasjáték gyökérből ered, mint az e számban bemutatott nagygépes Battleship. A különbség csak annyi, hogy ez a program egy az egyben a Torpedó digitális megfelelője, 1-2 playeres módozatokkal. A játék „nagy vizuális bombája" az a térhatású ablak volt, ahol látni is lehetett a pixelhajók csatáját, valamint a Tetris inspirálta hajóelhelyezés, mely lehetőséget adott rá, hogy egységeidet nem csak vízszintesen és függőlegesen, de átlósan is a tengerre pakold.
Nem ez volt egyébként az egyetlen torpedójáték alapú progi C64-en, de a többi versenyző „rendes grafika" hiányában, mind-össze négyzethálókat a képernyőre pakolva elvérzett a Battleships „lélegzetelállító", két





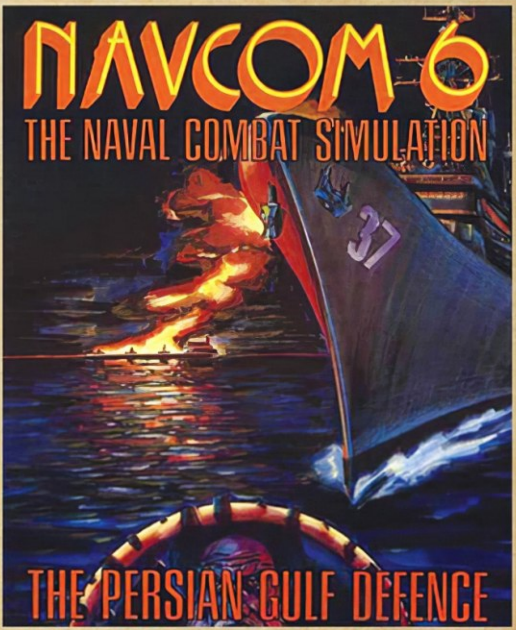












színből álló pixelrobbanásai mellett.

Ha már csatahajókról beszélünk, nem mehetek el szó nélkül az 1990-ben többféle számítógépre is megjelent Battle Stations – U.S.S. John Young mellett sem, mely korának egy jobbfajta szimulátora volt.

Én persze C64-en találkoztam vele, de éledező távolságtartásom az ilyesféle komoly háborús szimulációk irányába sosem engedte, hogy elmerülhessek benne. A játék szerint kirobbant tengeri konfliktust többféle – menüből választható – küldetés során kellett rendezni, melyek között van rombolóvezetés és management, tengeralattjáró vadászat, és némi térképes taktikai lépegetés is. Így visszagondolva vicces, hogy kifejezetten emlékszem, a játék sokat „dumált", azaz nyomta a grafika nélküli, pusztán szöveges infóképernyőket.

Ez akkoriban elég elrettentő volt számomra, valahogy mindig a legelső PC-k rideg és élettelen, képernyőn futó monokróm számsorai jutottak eszembe, nem pedig egy videojáték.

Igen sok hajós játék volt elérhető ebben az érában, bár elsősorban retro számítógépekre, nem konzolokra.

A Naval Battle of Tsushima (1984) vektorostérképes, a Navcom Six – The Persian Gulf Defense (1988) pedig kezdetleges, a hajó kezelőszerveit modellező képernyőkkel próbált érvényesülni. Előbbinek mondjuk szinte tényleg csak a címére emlékszem, mégpedig kizárólag a „Tsushima" szó miatt.

Épp abban az időben olvastam rongyosra olyan háborús könyveket, mint Walter Lord: Hihetetlen győzelem című munkája, így nem csak a japán hadiflotta minden hajójának nevét soroltam fejből (Akagi, Kaga, Hiryu, Soryu… bakker, ha álmomból felébresztenek, akkor is tudom), de nagyjából vágtam a híres tengeri csaták helyszíneit is az első világháborútól kezdve. Mondjuk belegondolva fura, hogy ha könyvben ennyire érdekelt a téma, miért nem játszottam soha behatóbban ilyen csatahajós cuccokkal…?

Nem tudom, mennyire kalandozhatok el a fő csapásvonaltól, de ha belefér még a vizes témába, mindenképpen érdemes felhoznom az IREM méltán híres és különleges tengeralattjárós játékát, az In The Huntot is, mely 1993-ban debütált a játéktermekben, majd később PlayStationön és SEGA Saturnon is. Ez a horizontális shoot'em up számomra azért maradt felejthetetlen, mert látványvilága nagyon hajaz a Metal Slug-széria jellegzetes, pixeles-képregényes ázsiai dizájnjára, tündérien cuki kis szubmarinokkal, nagyméretű sprite-okkal, szépséges pályákkal, japán forma- és színkavalkáddal.

A képernyőn valahogy minden olyan kedvesen pufók, kezdve az ellenséges hajóktól, egészen a legutolsó buci torpedóig, és hát nem mellesleg ez a víz alatti helyszín üdítő színfolt volt a piacon akkoriban tucatszám jelen levő űrhajós lövöldék között.

Ha van rá módod, és kedveled a shmup zsánert, az ITH-t szerintem mindenképpen próbáld ki – ez a közel 20 éves game még ma is kedves a szemnek, és szórakoztató tud lenni időtálló látványvilágának és kiváló játszhatóságának köszönhetően!

Ha valamiből, hát ebből érdemes lenne egy PSN/XBLA újrakiadást csinálni, 16:9-es képaránnyal, DD5.1 hanggal, opcionálisan választható eredeti retro/modern HD

















grafikákkal.
A hajós retro játékok sorát egy igazi „nagyon retro" címmel zárnám, melyhez szintén szép személyes élményeim fűződnek.
Az 1976-os(!) keltezésű Sea Wolf Midway játék, de szerintem kicsi az esélye, hogy játékteremben találkoztál vele – túl sok példány nem volt belőle az országban.
Én is teljesen véletlenül futottam bele először, egészen kölyökkoromban, a '70-es évek legvégén, mégpedig egy menő pártüdülő „szabadidő szobájában" tett vendéglátogatás alkalmával, valahol a Balaton partján. Akkoriban nekem még a rexasztal és a kerti teke is csodaszámba ment, nem hogy egy árkád kabinet! A koromfekete tengeren úszó, 6 pixelből álló fehér hajók és a függőleges vonalként megjelenített torpedók egészen megbabonáztak, és azt hiszem, földöntúli boldogságot éreztem, amikor faterom elintézte, hogy lőhessek párat a böszme plasztik periszkópba pillázva. Emlékeimben felrémlik, hogy a Budapesti Vidámpark játéktermében a nyolcvanas évek elején egy ideig lapult egy kopott példány, de annyira le volt strapálva a periszkópja, hogy sokszor inkább be sem kapcsolták a gépet.
1978-ban aztán ez a game folytatást kapott, itt a kabinetbe már két periszkópot szereltek a páros játékélmény bevezetése miatt, és hatalmas újításként színes lett a grafika.

Istenem, de fantasztikus játéktermek voltak Budapesten a nyolcvanas években! Vidámpark, Üllői út a Kálvin térnél, Déli pályaudvar, és azok az utazó peremkerületi árkádok, amikor 10-15 gép állt egymás mellett egy hosszú utánfutó-bódéban.
Öt és 10 forintos menetek a Phoenix-en…
Na, de menjünk tovább, hisz a hely mindjárt elfogy a nagy nosztalgiázásban, és a vadonatúj Prototype 2 kapcsán képbe került fertőzéses-mutánsos téma kimarad.
Pedig ha valami, hát ez mindig is ott volt a videojáték piacon!

Elsőként mindjárt egy olyan játék jut eszembe, ami nem csak címében, de alaptémájában is kiválóan kapcsolódik a mutáns témához: ez az SNK 1992-es Mutation Nation című brawlere.
A game, mely leginkább a Streets of Rage-szériára, no meg a Final Fight játékokra hasonlít, azaz „utcai bunyós", szerintem a maga generációjának egyik nagy vesztese: én a mai napig nem értem, miért nem lett belőle nagyobb legenda?
Talán azért, mert a Neo-Geo változatból nem volt túl sok példány?
Ez valószínűleg nem igaz, hisz az első kazetták között volt, amit kipróbáltam a konzolon. Te például már hallottál róla?





Pedig a sztorija sem rossz! Két utcai harcosról szól, akik egy őrült tudós biológiai kísérleteinek utóhatásaként megjelenő, fertőzött és átváltozott városlakókkal teli metropoliszban próbálnak túlélni a 2050-es évben, négy fontos természeti erő – fény, villám, tűz, szél – bevetésével.

Mindenesetre a Mutation Nation szerintem több figyelmet érdemelt volna.
Az egész game egy kifejezetten ízlésesen megrajzolt cucc, emellett a Neo-Geo képességeinek megfelelően kiválóan és gyorsan fut. Az animáció szépen gördül, a kezelhetőség jó, embered mozgatása akadásmentes. Abszolút jópofa karakterek és még királyabb ellenfelek vonulnak fel a képernyőn, melyek hajlamosak a mókásan bizarr átváltozásra. Csiga- és rakétafejű, halszemű, gyíkarcú, torzult testű, de vicces formákat verhetsz bucira, akár párban is, a megszokott power upok használatával. Természetesen a bossok is mutánsok, ráadásul pályánként kettő is van belőlük. A bunyó emellett nem is annyira vészesen nehéz, ketten is lehet nyomni.
A Mutation Nation megint csak egy olyan cím, amit, ha valamilyen szerencse folytán hozzá tudsz jutni, nagyon ajánlok végigjátszásra. Öröm ránézni a kellemes grafikára, szuper jók az arcok és pixelfigurák, melyek szinte lemásznak a képernyőről.

Akartam még pötyögni egy mutáns témájú retro játékról, de… ahogy látom az ujjaim, olyan furcsák. Mintha… lassan változnának a végtagjaim. Olyan… csápszerűek. És itt ez a furcsa kinövés ott alul…

Martin





KONZOLTÁCIÓ

Szép napot, reggelt, estét! Mindenki válasszon nyugodtan az aktuális napszaknak megfelelően, mi azokat semmiképpen sem szeretnénk hátrányosan megkülönböztetni.
Nagyon úgy néz ki, hogy az előző számban jól éreztem a dolgot, és sikerült valamiféle lavinát elindítani, aminek köszönhetően annyi hónap után valódi, elmélkedős, ötletes levelek záporoznak a postaládánkba, aminek nagyon örülök. Csak így tovább, essünk is neki az írásoknak. BG

Sziasztok!

Nem vagyok egy levélíró típus, de sQr Kibeszélője megihletett, és kíváncsi vagyok a véleményetekre arról, amilyen szemszögből én látom az ott tárgyalt dolgokat.
Először is, ezt a rovatot négyoldalasra bővíteni kéretik! ***(Szerintem meg indítani kéne egy új magazint… elmélkedések, intelligens eszmefuttatások – szerintetek lenne rá igény a pletykalapok világában? BG)*** Az Animének mint nagyon rétegműfajnak szerintem sok a négy oldal (én szívesen elolvasnám két oldalban, de így visszarettenek).
A Kibeszélő viszont pont azokat vonja be, akik szerintem most már lassan a döntő felhasználói réteget alkotják: a húsz év feletti korosztályt. ***(Univerzálisnak igyekszünk lenni, ami azt jelenti, hogy a fiatalokhoz is szólunk, őket pedig hidd el, érdekli az Anime. Engem például abszolút hidegen hagy a téma. Jut eszembe, én kérek elnézést a japánok helyett a mostani cikkben tagalt filmek kapcsán. BG)*** Na erről szeretnék írni.
Valljuk már be, amit a statisztikai adatok is a képünkbe vágnak: hogy bizony 27-35 év között mozog a videójátékosok átlag életkora; rendben, nálunk ez pár évvel nyilván (még) lejjebb van, de mindenképpen húsz év felett.
Mit olvasok minden egyes Konzoltációban: „az aszszony”… „a feleségem”… szinte minden levélben!
A játékipar már reagált is erre a hatalmas változásra, még ha egyelőre csak az egyik oldalát fogva is meg a dolognak: arról beszélek, amit ti - cikkírók (Ti pont nem, viszont a Pc-s újságok tele vannak ezzel) - túlságosan is sokszor „a régi szép idők”, az úgynevezett „összetett játékélmény” elvesztésének hívtok, nem véve figyelembe, hogy ti – az olvasók egyre nagyobb szegmensével szemben - játékrajongók vagytok.
Ez szakmaiatlanság. És pont. Én ezért szeretem a Konzolt egyébként, mert - külső és belső stílusában - látszik, hogy sokkal jobban át lett gondolva ez a dolog (nyilván a konzolos berkekben át is kellett, lévén a casual meg a hardcore közt eleve sokkal homályosabb a különbség). A PC-s cikkírók és szerkesztők nem hajlandók észrevenni, hogy a játékrajongók (magyarul akik kultikusan kezelik a játékokat) már a kisebbik szeletét alkotják a felhasználóknak. Emiatt - est halál komolyan mondom - ezek az újságok az én korosztályom számára olvashatatlanok. Ezt a stílus is leköveti: összevissza van hányva minden, vicces képaláírások, indokolatlan személyieskedés, hát szóval a régi 576-os időkben érzem magam, amit persze kölyökként nagyon élveztem… De mondjuk a PC amúgy is a játékmánia Titanikja; ők meg mit tehetnek: játszanak tovább.
2000 után az átlagember számára a videójáték puszta kikapcsolódássá vált, arra pedig bizony elavultak a ,90-es érabeli „klasszikusok”. *(Túlságosan egyoldalú általánosításnak is lehetne mondani… viszont furi, hogy ez nálam is részben így volt, hiba magát az újságírást csak 2004-től is kezdtem. A PS idején – vagy előtte – voltam igazán lenyűgözve, utána sokszor már csak egy stabil hobbimmá vált. K)* Legalább ezt az űrt betöltik az utóbbi évtized blockbusterei, bárhogy is fanyalognak a játékrajongó cikkírók.
A játékrajongók olyanok, mint a filmrajongók.
Tele van velük a net, hangosak tőlük a blogok, mégis kb. 5% a részesedésük. Persze mindig lesznek akik a 2001: Űrodüsszeiát nézik kazin, végtelenítve, hogy átüt már a szalagon a pornó, amit még apu vett fel és amin még csak két szereplő volt. (Maradi idők!)
A játékpiacon külföldön már rég bekövetkezett a változás, azaz „gémerekből” fogyasztók lettek. (Konzolon talán nem is volt soha akkora különbség.)
„Fogyasztó.” Másik halálom. Itt megint feltör a rajongói hév, és szapulni kezdik a „fogyasztói” piacot. Bezzeg a Mátrixot jó kedvvel fogyasztották, meg egyéb filmeket! Ahelyett, hogy egy lépést hátrébb lépve azt látnák, hogy az „exploitation” (a Transformers szerű agyatlanságok meg voltaképp a mai összes videójáték) egy szükségszerű irányvonala a termelésnek.
A másik, még fontosabb dolog, hogy az alkotásnak is. Hány és hány távolkeleti tucatfilm - és még rengeteg más típusú elfelejtett film - kellett például a Mátrixhoz, hogy egyszer csak megszülessen!
De ez már a művészet témához tartozik, úgyhogy be is fejezem, főleg hogy nehéz levélben kifejteni, ami cikkért kiált. *(Függetlenül attól, hogy mint mozifilm a maga idejében kiváló volt, sőt mind a mai napig bírom, mint filmet, már akkor is herótom volt a „Matrix-mániától”. Sose éreztem „akkora” korszakalkotó movie-nak, a folytatásokat körülölelő kampány meg egyenesen erőltetett volt. Sok netes intellektuális okostojás számára mintha egyenesen Bibliának számították volna az olyan alkotások, mint akár a Harcosok klubja is. Elgondolkodtatóak ugyan, ez tény, de sokak számára divattá vált ez a notorikus „felvilágosult” cinizmus, miszerint az egész világ egy nagy sz*r átverés. Ez nem összekeverendő persze Böjtös úr cikkének tartalmával, mert az más kérdés, ha rádöbbenünk pár dologra, és megint más, ha mindenben csak a fost látjuk. Amúgy a Transformers nem olyan rossz, szerintem. K;)*
A lapot ennek fényében, azaz a saját korcsoportomat képviselve tudom bírálni: a minden cikk elején kötelezően letudott nosztalgiázást (hogy a sorozat első Komodoros verziója milyen volt) automatikusan átugrom. Ugyanígy azt is, hogy Ti milyen érzelmekkel vagytok a széria iránt. („Emlékszem az első porszívómra…” - mereng rád az Elektro Markt-ban a ,húver' nicknevű eladó, miközben te csak egy kicseszett porszívót akarsz venni!!…) A nosztalgia-rovatok számomra fájóan feleslegesen foglalják a drága helyet (öt oldal!), még csak a képeket se nézi meg az ember, mármint ha az ember én vagyok.Egyébként pedig csak így tovább igényességben, letisztultságban, komolyabb tartalmakban (sQr-t üdvözlöm!).

További jókat,
Egy Többek Közt Videójátékokat Is Fogyasztó De Nem Játékrajongó Átlagos Fiatalember (26)
(Köszönjük! A videójáték hobbi. A hobbikért lehet úgymond „rajongani”. Más kérdés, hogy emellett érdemes fenntartani egy egészséges egyensúlyt, amit talán mi sikeresen megtaláltunk. BG)

Üdvözletem!

Emlékszem, 12 éve, egy szép nyári délelőtt volt, a levegő friss és tiszta, az aszfalt tükörsima; a ,szívem', folyadékaim, kerekeim már elérték üzemi hőmérsékletüket. Már csak egy utolsó kanyar és ismét győzünk.
A kanyar előtt, gazdám, becsóválja a faromat, ami erre elindul keresztbe. Finom ellenkormányzással, és gáz adagolásával korrigálunk, így kilinccsel előre, a tökéletes ívet tartva vesszük be a kanyart. Főtengelyem 7000 fordulatot tesz meg percenként, kerekeim visítva kipörögnek, én nagyokat fújtatok, az elégetett üzemanyagot pedig mennydörgés kíséretében pufogom ki.
Felemelően jó érzés! Az egész úgy kezdődött, hogy én és vagy 600 másik kocsi várakoztunk egy garázsban, reménykedve, hogy valaki megvegyen. Ekkor jött a gazdám, kiválasztott és elindult tartalmas karrierünk.
Rólam elég annyit tudni, hoy japánból származom, márkajelvényem 3 piros gyémánt a csúcsaiknál összeérve. *(Mitsubishi? K)* A ,szívem' soros 4 hengeres, turbóval lélegeztetett és mind a négy kerekemet állandóan hajtom! Ismertetőjegyem egy nagy spoiler a csomagtartón! *(Mitsubishi Lancer Evo VI? K)* Értékes rallygéneket is örököltem felmenőimtől. Gazdámnak így is kevés voltam, ugyanis megvételem után, egyből műhelybe küldött, ahol kicserélték rajtam szinte mindent! A műtét után sokkal, de sokkal jobb erőben voltam. Új kerekek, új szín, mosás, majd szinte az összes porcikámra ható finombeállítás - ujjászülettem.
Ezek után elindulásoknál szinte felgyűrtem az aszfaltot, a ,szívem' sokkal jobban zakatolt, hörögtem, szűrcsöltem, fújtattam és literszám ittam az éltető benzint. Én lehettem a gazdám kedvence, ugyanis rengeteget versenyeztünk és versenyzünk a mai napig. Engem azóta is folyamatosan fejlesztenek, szépítenek, élethűbbé tesznek, amik hosszú évekbe telnek.
De ez nem számít, a gazdám megvár, és folytatjuk a versenyeket, nyerjük az újabb trófeákat és gyűjtjük a soha sem elég Crediteket. Remélem ennek soha sem lesz vége, hiszen valahol mindig van egy kanyar, mindig van egy pálya, egy szerpentin, ami a meghódításra vár…
(Hát ez egy romantikus és gyümölcsöző kapcsolatnak ígérkezik. Remélem még sok közös szenvedélyes évetek van hátra. K)
(Ez valami autós dolog volt, Krisz? Ugye jól értelmeztem, nyugtass meg. Mint olyan, ahhoz viszont nem tudok hozzászólni, nem az én asztalom. BG)
granturismo

Sziasztok Istenek!
(Neee, alázatos szolgák vagyunk, semmi több. BG)

Nagy gratuláció a teamnek, nagyon színvonalas a lap! :)
(Ezt azért zsebre tettem, köszönjük. BG)
Hozzátartozik, nagy nihil után sikerült beneveznem egy feketet slim-re, és csodák csodájára az újságosnál ácsorogva valami női magazin miatt (a páromnak kellett valami kupon végett) megláttam a Konzol magazint is. Régen is olvasótok voltam, igaz akkoriban konzolom sem volt, de az újságot hosszú ideig havonta megvettem, annyira el volt találva a hangulata.
Félve nyitottam ki az új stuff-ot, de nem csalódtam.
A körítés más, de a hangulata régi. :) És ez az ami igazán számított nekem.
Gratulálok a rovatokhoz is, kedvencem az összeesküvés - elméletek. Ehhez ajánlanék egy témát, aki fogékony rá, a legnagyobb viedómegosztó portálon nézzetek meg a Piros Pirula Projekt Üzenet című videósorozatát.
Itt a piros mobilszolgáltató egyik reklámkampányát szedik szét - érdekes szempontok szerint. *(Kösz a tippet, ha egyik este unatkoznék, lehet, rákeresek… K)*
(Kösz, megvolt, bele is írtam az első, Illuminatis cikkbe Üzenet címmel. BG)
Szóval még egyszer, de el ne szálljatok :): hatalmas grat. a rovatokhoz, meg úgy mindenhez!
Szerintem már ez is nagyon sok ember szemét nyithatja fel, illetve indíthatja el a gondolkodását egy kicsit más irányba. ***(Remélem, mert össz-vissz ez volt a cél. BG)***
Úgyhogy sok idő kimaradt, amit nem töltöttem játékokkal, ezért a gép beszerzésekor, amihez járt egy Forza 3, Crysis, GTA IV+kiegészítő, még beszereztem a Street Fighter X Tekkent, MK Komp. Editiont, Witcher 2-őt, Ninja Gaiden 3-at, ma meg még beszerzem a Prototype 2-es verziót, ezzel kapcsolatban nem tudom kivárni a májusi lapot, de remélem nem fogok csalódni.
Mi a vélemény erről a kezdőcsomagról? *(Figyu, teljesen korrekt csomag, de ha rám hallgatsz a Forza 3-at megpróbálod elcserélni a Forza 4-re, a Ninja Gaiden 3-at pedig a második részre. Hidd el, az időt inkább ezekbe érdemes forgatni. K)* ***(Szerintem király csomag, el leszel velük egy darabig. BG)***
Azt hiszem ezzel a pár game-el eljátszom egy darabig, illetve szegény malacpersely is ellégé lefogyott. :(
(Azt gondolom… BG)
Eddig úgy néz ki nem bántam meg a gépet, a játékokat, Na zárom soraimat, bringázzatok, csajozzatok sokat.

Üdv, minden jót,
Wormman

(Köszönjük, neked is. BG)

Sziasztok!

Fogalmam sincs, hogy merült fel bennem a levélírás ötlete, amikor épp a Végítélet értékén és az egyik osztálytársnőmmel a szexuális életéről folytatott társalgás felelevenítésén - ha minden jól megy, hamarosan lesznek közös élményeink – ***(Hmm, jól hangzik, tessék majd beszámolni a részletekről. Mármint arról, sikeres volt-e a kísérlet. BG)*** gondolkodva bámultam a fekete plafont és hallgattam ennek a redvás kutyának az ugatását, de a késztetés erős volt, így menten szaladtam a legutóbbi számhoz a határidő csekkolásáért, és a napi menetrendet felborítva kihagytam a Detroit Metal City egy részének megnézését, levegővétel. Szóval itt gubbasztok a monitor előtt, ami lassan kiégeti a szememet, mert a párszáz oldal olvasás (King rules) kissá fájdalmas hatással van rá, szemüveg kéne, de nincs rá pénz, marad a megvakulás. Sztorizni annyira nem tudok, esetleg a temérdek utóbbi időben kihagyott lehetőségről, bár némelyik talán így sült el jól, örülök, hogy nem tudtam elmenni haveromék fekvehányós partyjára, amiből azóta is mutogatják az igen kompromittáló képeket, helyette inkább majdnem egyhuzamban megnéztem Lucifer Valentine Vomit Gore trilógiáját és röhögtem az értelmetlenségen, elvégre másra nem volt jó a tömény hányás-belezés, minthogy legyen miről mesélni kedves tanáraimnak, amikor azok aljasságból egyest akarnak

adni, vagy épp tarkón dobnak egy felmosóronggyal, mint tették a múltkor. ***(Jáj, ez a Lucifer Valentine, meg a filmjei. Láttam mindegyiket, de a női hajlatokon, domborulatokon kívül nem sok minden kötött le, beteges az egész. Áhh, hagyjuk is, törlöm a memóriámat. format c: BG)*** Na meg a harmadik részben tetszett a csaj, és ezen az sem változtat, hogy felespoharakból itta a saját véres hányását - de hopp, most lettem leszólva, hogy egész nap a gépet nyűvöm - pedig közel sem, de ez most mindegy -, mert egyesek szerint az internet kizárólag megátalkodott, alulöltözött, liliomtiprásra buzdító boszorkák képeinek halmaza, de hát a szűk látókörűség amúgy is elég elterjedt a magyar társadalomban, ez mekkora egy gagyi mondat volt.
Elnézést, kissé fel vagyok pörögve, az a rohadt energiaital késleltetve hat, nekem meg ma kijutott belőle bőven, mert egy kisboltban végre találtam lehűtve, ahogy egyébként az egész rohadt városban nincs, és vettem is hetet, elköltve ezzel szorgalmasan összesorsjegyezett - közben hatszorosát buktam, de azt úgyis elfelejti az ember - pénzecskémet, pedig olcsó fajtát vettem.
Ez legalább tiszta, nem úgy, mint a veres bika, ami annyira nem kelendő, hogy múltkor, amikor leemeltem egy dobozzal, láttam, hogy sáros a doboza.
Komolyan, sáros!
Azért megittam, de meglepett, és pocsék is volt.
Mondjuk kórház fertőző osztályán is találkoztam már vérfoltos takaróval, úgyhogy edzett vagyok.
Ez meg egy jó nagy katyvasz lesz, valószínűleg be se kerül, ha úgy záporoznak a jó agysütemények, mint a múlthónapban, de remélem, legalább el lesz olvasva.

Dani (Soul)

(Nagy levegővétel… fiam, egy kicsit mintha kiégtél volna a mindennapok terheléseinek nyomása alatt. Vagy csak fiatalkori depresszió, cinizmus, esetleg emos korszakod kezdeti fázisaiban jársz? Javaslom, mihamarabb teljesedjenek be azok a „közös élmények" az osztálytársnéddal, talán még van remény. K)

Hy everyone! *(Hi! BG)*

Egyre jobban bosszant az a tény, hogy a pc mennyire elhúzott mellettünk konzolosoktól!
Minden egyes fórumon azt lehet olvasni, hogy a „ játékipar „ fejlődését visszafogjuk! Nyakra - főre jönnek a szörnyeteg videokártyák amivel olyan grafikát képesek a monitorra átvinni, hogy az embernek eláll a lélegzete. A napokban megsasoltam a Jutyubon a Battlefield 3 - at (nem vagyok a rajongója) és a Crysis 2-t, persze mindkettő ultra highba feltornászva! Leírhatatlan érzés kerített hatalmába. Fényévekre vannak tőlünk.
(Megnéztem, nem rosszak, de azért túlzásba ne essünk. Teljesen normális, hogy a PC-k idővel mindig elhúznak, főleg memória és felbontás terén, de egy közép-felsőkategóriás HDTV-n mind a mai napig nagyon komoly élményt nyújtanak a kurrensgen HD konzolok. A következő gentől azért nem csak felbontásbeli javulást várok grafikában, hanem pl. sokkal komolyabb fény-árnyék effektusokat, sokkal autentikusabb mozgásábrázolást, sokkal több mozgatott objektumot, nagyobb 60 fpssel renderelt terepet, és persze irdatlan mennyiségű poligont, kvázi fotórealisztikus grafikát. K) ***(Egyedül vagyok a véleményemmel, hogy bitangul jól néznek ki a mai konzolos játékok? Oké, le vagyunk maradva a számítógépektől, de azért vagyunk konzolosok, mert nem azokon játszunk. Majd jön új generáció, és megint kereshetjük az állunkat, de szerintem addig sincs okunk a panaszra. BG)***
Tudom, most sokan azzal jönnének, hogy a grafika nem minden, a játékélmény a lényeg meg ilyesmi. Szerintem meg nagyon is releváns! Gondoltatok már abba hogyan festene a Fallout Skyrim szintű látványvilággal? Hm? Talán eljött a váltás ideje! ***(Lassan mindenképpen eljön az is. Én egy dolgot kérek: full HD-t. Köszönöm. BG)***
Remélem a Ps4 - nél lényegi változások lesznek és néhány fejlesztőcsapat sikeresebben abszolválja majd az új konzolt. Elsősorban itt az egyik nagy kedvencről van szó - Bethesda - hiszen több game-ük is gyakorlatilag játszhatatlan az iszonyatos lag problémák miatt.
(Fallout 3 Goty, Fallout NW Ultimate Edtion - abba is hagytam - de a Skyrim is egy jó ideig amíg ezt nem orvosolták néhány patch-el) A Dragon's Dogma megjelenéséig ismét nekiesek a Mass Effect 3 - nak! Zseniális történet, gyönyörű kaland! Rengeteg érzelem, olyan emocionális„ töltettel„ van megáldva amit én utoljára a Metal Gear Solid részeinél éreztem! Őszintén ajánlom! Gratulálok Veronikának! Szép munkát végzett!
Az újságunk szebb mint valaha!
Köszönjük!

(Mi is köszönjük, Veronikának átadtam az üzenetet. Örült. BG)

p.jay

Kedves Gábor!

Gratulálni szeretnék a Magazinotokhoz, hihetetlenül színvonalas és sokszínű,amit én már nem is elsősorban a tesztek miatt olvasok hónapról-hónapra. ***(Köszönjük, miénk a megtiszteltetés. BG)*** Meglett korom ellenére PS 3-on játszom és a tesztjeitek alapján döntöm el,hogy melyik játékra ruházzak be. Eddig még nem nyúltam mellé. Ami miatt írok,az összeesküvés-elméletek című írásaid.Teljesen felvillanyozott és örülök,hogy így talán a fiatalabbak is kedvet kapnak arra,hogy nyitott szemmel járjanak. *(Szerintem ők még fiatalok az ilyesmihez. Élvezzék csak az életet. K)* A probléma ugyanis valós és veszélyesebb,mint elsőre látszik,bár én sem vagyok híve a pánik-keltésnek.(Biztos nincs igazam, de úgy érzem gyöngyöt vetsz a disznók elé,mert az átlag fiatal gamer olvasók nem érnek fel arra a szintre,amit az írásaid képviselnek,de feltétlenül fejlődhetnek tőle. Nem bántani akartam őket.)

(Én ezt sem kötöm korhoz. Egy gondolkodási, megkérdőjelezési ösztön bárkiben és bármikor elindulhat, függetlenül a cikkeim témájától… nagyon fontos azt megérteni, hogy a két írásom tartalma is odafigyelést érdemel, de a háttérben leginkább arra összpontosítottam, hogy beindítsak valamit az olvasóban, ami természetes mechanizmus lenne, ha nem fojtanák el bennünk. BG)
Nagyon tetszik a Művelődj rovat,a Kibeszélő,a Digitális vércseppek és persze öröm olvasni a jó öreg Martin írásait,az öreget viccnek szántam! ***(Mindannyian korosodunk, ebben semmi bántó nincs. BG)***
Szeretném még nagyon sokáig olvasni a Magazint, ezért előfizetek rá ez remélem segít a lap fennmaradásához,mert sejtem,hogy nem könnyű egy ilyen lapot létrehozni,és fenntartani.
Várom az írásaidat és maradok hűséges olvasótok,

üdv: **varga attila**

PS.:Graham Hancock: Titkos Jelek-a világtörténelem legnagyobb összeesküvése c. könyvében a szabadkőműves témát feszegeti,jó könyv!

(Köszönjük a bizalmat, a levelet, és köszönöm az ajánlott olvasmányt. BG)

A hónap levele

Kedves Olvasók,

Egy olyan, meglehetősen aggasztó jelenségre szeretném felhívni a figyelmeteket, ami egy hazai, konzolokkal foglalkozó újságban ütötte fel a fejét. *(Nocsak. K)* ***(Hűha, miért van olyan érzésem, hogy ez most rólunk szól? BG)*** Egy olyan jelenségre, ami alapjaiban írhatja át a világról (és az újságról) alkotott elképzeléseiteket. Előre szeretném azonban bocsátani, hogy mindezek csupán elméletek. *(Továbbmegyek, érzem a piros kis jelzőfényt a homlokomon… BG)* De ha akár csak egy kis részük is igaz, és pár olvasóhoz eljut az üzenet, már nem volt a levél hiábavaló. 2 hónappal ezelőtt az újság főszerkesztője egy olyan cikksorozatot indított, melynek célja azon titkos folyamatok és összefüggések feltárása, amelyek legjobb esetben is a Föld lakosságának majdnem teljes pusztulásához vezetnek. *(Igen, szerencsés esetben csak a mi galaxisunk semmisül meg. K)* (A fiatalabb olvasók számára, akik talán fel sem fogják az előbbi kijelentés súlyát: nem lesz több Call of Duty.) *(Ok, mindenki üljön le, nyugodjon meg, és vegyen nagy levegőt! Semmi pánik! Mondom semmi pá…..K)*
Mondhatnátok, hogy az embereknek jogук van tudni ezekről a dolgokról, és hogy egy ilyen rovat indítása a legnemesebb dolog a világon.
De valóban az-e?
Közelítsük meg a dolgot egy másik oldalról.
Az allergiás betegek kezelésénél régóta alkalmazzák a „deszenzibilizálás" nevű eljárást. Tessék nyugodtan utána nézni az interneten.
A lényege, hogy szép lassan, az allergén egyre növekvő mennyiségének alkalmazásával a beteg gyakorlatilag immunissá válik az allergénnel szemben.
Nem lehetséges-e, hogy az adott rovat célja is csupán az, hogy az olvasók idővel érzéketlenné váljanak az összeesküvés-elméletekkel szemben, és az evidens dolgokra is csak hanyagul legyintsenek?
Természetesen lehet, hogy nem így van.
De ha az egészhez hozzá vesszük, hogy BG (valóban véletlen a monogram egyezése Bill Gates-ével?) egy másik rovatot is indított, mely a horrorról szól, és egyértelmű célja a rettegés és félelemkeltés, már nem is vagyunk annyira biztosak a dologban, ugye? *(B*szki, eddig nem értettem, hogy Gábor egy időben miért vágta le a haját, és pláne miért hord szemüveget?!! K)*
Azt pedig talán meg sem kell említeni, hogy a főszerkesztő az újság levelezési rovatában nyíltan kijelentette, hogy „savazást" vár, vagyis azt, hogy egymás torkának essünk! Egy olyan trükk ez, kedves barátaim („Uszítás"), aminek a kijátszása a Munchkin játékosok körében is ismert és rettegett.
Most gondolhatnátok, hogy csak a főszerkesztő miatt nem érdemes egy újságot kicsit más szemmel is megvizsgálni, de nézzük csak meg, mi a helyzet egy másik fontos cikkíróval, aki a levelezési rovat állandó tagjaként szintén hatalmas szereppel bír az olvasók véleményének formálásában. Krisz az újság kezdete óta vezet egy saját rovatot, aminek a célja többek között televíziók (!) bemutatása.
Egy olyan eszközé, amin keresztül a média a leghatékonyabban képes az embereket agymosni! *(Akkor én a tudatalatti módosítás egy további lépcsőfokára léptem, tudat alatt befolyásolom mások tudatalattiját, mindezt persze tudatosan érhették el nálam. K)*
Ez is véletlen lenne csupán? Lehet. És ha hozzá vesszük, hogy a Krisztián név a „Krisztusi" szóból ered? *(Bakker, Böjtös Gábor – Böjtös Gabriel – Gabriel Böjtös – Gabriel Byrne ---> Stigmata és Ítéletnap!! K)*
Nem lehetséges-e, hogy sokkal több van a háttérben, mint gondolnánk?! Amint korábban is írtam, mindezek csupán ártatlan elméletek és lehet, hogy semmi valóságalapjuk nincs. De akkor hogyan lehetséges, hogy BG egy egyéves ingyenes előfizetést ajánlott azért cserébe, hogy NE írjak több levelet?
Nem egyértelmű bizonyítéka-e ez annak, hogy jó nyomon járok? *(Felmerül egy másik magyarázat is, Gábor mintha említett volna nemrég egy kritikán aluli olvasói levelet… K)*
Akárhogyan is, járjatok nyitott szemmel és elmével, és emlékezzetek: nem minden az, aminek látszik!
Házi feladatként pedig mindenki próbálja kideríteni, hogy mi az összefüggés Martin és a biatorbágyi tehénpopuláció évről-évre csökkenő tejhozama között.
(Van egy elméletem, de az lehet, túl pajzán… K)

ZZ

(Uhh, ez ütött. Először néztem, mint Rozi a moziban – most ez komoly? Aztán az előfizetésnél és Martinnál leesett a tantusz: jó poén volt, kösz, nevettem egy jót, de azért először megijedtem, hogy a jó szándékból elkövetett cikkeim – amelyek miatt a hozzám közelálló személyek nem kicsit féltettek – a visszájukra sültek el. Mondjuk egy dolog még így sem vicces, mégpedig az uszítás, ami kiforgatva sem illik a képbe, főleg, hogy a savazást velünk szemben említettem, mint a régi szép időkben. Eszembe sem jutna egymásnak ugrasztani az olvasóinkat. Mindenesetre nagyon tetszett a levél, sikerült beugratni, amit értékelek.:) Előfizetést ugyan nem tudok biztosítani, de kiérdemelted a fentebb látható, megtisztelő címet, a leveledet pedig továbbítottam felsőbb körökbe is. Olyanoknak, akik szeretik a piramisokat. Kölcsön kinyír visszajár.;) BG)

Éééés, ismét a két oldal végére értünk, sikerült azokat megint teljesen megtölteni (mostanában képet sem tudunk betenni, ami tök jó), így csak azt tudom mondani, hogy hajrá, csak így tovább.
Mint az előszóban azt már olvashattátok, lesz némi változás, így nem tudom biztosra, ki viszi tovább a Konzoltációt, de ha tehetem, be fogok nézni.
Szóval maradjon minden a régi, jöhetnek az ötletes, elgondolkodtató levelek, a határidő június 3„ a cím pedig a szokásos: konzoltacio@konzol.eu.

Minden jót kívánunk, sziasztok!

Böjtös Gábor és Krisz

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

TERJESZTÉS
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség

FŐSZERKESZTŐ
BÖJTÖS GÁBOR / bojtosgabor@konzol.eu

GRAFIKA ÉS TÖRDELÉS
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

LAPTULAJDONOS
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

HIRDETÉSFELVÉTEL
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

DIGITÁLIS ELŐFIZETÉS
www.dimag.hu/konzolmagazin

JÚNIUS KÖZEPÉTŐL



Dirt: Showdown
Az elmúlt években a Kódmestereknek sikerült az, amit korábban nehezen tudtunk volna elképzelni: tulajdonképpen kisajátították a rally műfajt, és azon belül folyamatosan érik el a legnagyobb sikereket a Dirt-széria megállás nélküli megújításával.
A Showdown elnevezésű mellékág is ezt hívatott erősíteni, hiszen a játék erősen épít a roncsderbik hagyományaira, így nem csak a nyolcas alakú versenypályákon való pusztítás lesz a lehetséges módok között, de akár az arénában történő amortizálás is.
A végeredmény egyelőre még kérdéses, de nem árulunk zsákbamacskát, mi már nagyon ki vagyunk éhezve egy Destruction Derby jellegű őrületre.



LEGO Batman 2: DC Super Heroes
Miközben a korosabb gamerek között a Rocksteady által megálmodott Batman-epizódok hódítanak, a LEGO-feldolgozások az Indiana Jones-, Harry Potter- és Star Wars-univerzumok mellett szintén építenek kedvenc szuperhősünk bűnözőkkel teli világára, ahova a DC Super Heroes most visszatérni kíván – ám ezúttal nem csak a denevérruhás bűnüldöző, de Superman is irányítható karakterré válik, hőseink pedig immáron beszélni is fognak a vicces hanghatások kiadása helyett. Minden adott az önfeledt szórakozáshoz, miközben megregulázzuk az Arkhamet földig rombolni kívánó gonosztevőket. Gyerekek és lelkükben örök ifjúnak maradó felnőttek előnyben.



Lollipop Chainsaw
Juliet Starling eszement kalandjaiban már elmerülhettünk egy kicsit az előző számban leközölt bemutató alkalmából, a tapasztalatok pedig abszolút pozitívak, elvégre bár a trailerek egy újabb beteg mókát vetítettek előre a Grashopper Manufacture jóvoltából, az mégis kétséges volt, hogy mindez a játékmenetben hogyan fog összeállni egységes egésszé.
A preview azt bizonyította, hogy a koncepció nem csak szórakoztató, de meglehetősen hangulatos is, így tűkön ülve várjuk a végleges verziót, ami után vélhetőleg nem vár minket más, mint önfeledt nevetgélés, miközben hatalmas szívecskékkel körbevéve apróra daraboljuk a ránk támadó élőhalottak hordáit.



Mario Tennis: Open
Valamiért a tenisz a virtuális világban is nagy népszerűségnek örvend, főleg akkor, ha klasszikus videojátékos sztárok kapnak benne szerepet, így az Open alcímmel ellátott Mario Tennis-t (amelyben nem csak saját játékost generálhatunk, de a hagyományos Mario-pályákra is visszatérhetünk a squash-módban) is nagy érdeklődés közepette várjuk, jófajta programnak ígérkezik, kihasználva a handheld konzol 3D-s lehetőségeit. Nem biztos, hogy összességében a Virtua Tennis-t le tudja majd taszítani a képzeletbeli trónról, de a 3DS kínálatában mindenképpen üde színfoltnak várható. Fonákra fel!